

€ 4,50
CyberMedia
Ausgabe 205 » 11/2010
Österreich € 5,20 / Schweiz sfr 9,00 / BeNeLux € 5,30
Italien, Spanien, Portugal (cont.) € 6,10
MANIAC.DE
M! GAMES
PLAYSTATION XBOX NINTENDO
Klein, stark, bunt: Die GameCube-Historie
ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD
Ezio vs. Cäsar: Strategischer Machtkampf in Rom
6 Seiten Special: Xbox 360 – Traumkonsole für 2D-Shooter
10 SEITEN KLARTEXT
CALL OF DUTY: BLACK OPS
• Exklusiv-Besuch beim Entwickler: KI-Gegner mit Grips gesichtet
• Enthüllt: Grafik noch besser dank Full Performance Capture
• Wetten, dass...? im Mehrspieler-Modus: Setzt auf Euren Sieg
JAPAN SPIELT VERRÜCKT
• ZOMBIES
Untote stürmen PS3 & 360 in Yakuza: Of the End und Dead Rising 2: Case West
• RETRO in HD & 3D
Ico, Shadow of the Colossus, Radiant Silvergun & Co. mit furiosen neuen Features
• MUTPROBE
Neustart von Devil May Cry vs. Shadows of the Damned von "Resi 4"-Erfinder Mikami
MICKY EPIC
• 80 Jahre Disney-Geschichte als Wii-Abenteuer
• Interview mit Entwickler-Legende Warren Spector: Der "Deus Ex"-Macher zeigt Mickys düstere Seite
»Ich hasse Social Games«
TOP-TESTS
Halo: Reach, F1 2010, Enslaved, Castlevania, Tetris Party, PS3 Move

Das Waffenarsenal ist doppelt so groß wie in Fallout 3. Die Wummen dürfen nach Herzenslust aufgemotzt und verbessert werden.

Fallout: New Vegas

Zwischen Neonreklamen, Ghoulen und dem post-atomaren Ödland: *»Fallout: New Vegas dürfte einschlagen wie eine Atombombe!«*

Gamestar Mai 2010

KRIEG. KRIEG BLEIBT IMMER GLEICH. Mit diesen Worten begann 1997 die Legende von Fallout. In den vergangenen 13 Jahren hat sich das revolutionäre Rollenspiel zu einer der einflussreichsten Marken im Spiele-Business entwickelt. 2008 feierte Fallout 3 den bislang größten Erfolg der Saga. Unzählige Awards und nicht zuletzt die Krönung zum besten Videospiel des Jahres untermauerten den Ausnahmestatus der Rollenspiel-Serie. Am 22.10.2010 erscheint nun mit Fallout: New Vegas endlich die lang erwartete Fortsetzung.

EIN RUPPIGER START

Die Bewohner des amerikanischen Bundesstaates Nevada hatten Glück im Unglück: Im Atomkrieg zwischen den USA und China haben sie nur wenige nukleare Treffer abbekommen. Bei einem Spaziergang in der Mojave-Wüste schlägt der Geigerzähler trotzdem wilde Kapriolen. Aber das Land wirkt weniger gezeichnet als etwa Washington D.C. aus Fallout 3. Der Himmel ist blau. Und einige Orte sind noch halbwegs intakt, unter ihnen das Spielerparadies New Vegas. Doch es herrscht kein Frieden in der Stadt der Sünde.
New Vegas ist ein hartes Pflaster. Besonders dann, wenn man nicht die richtigen Freunde hat. Da kann es vorkommen, dass ihr von Ganoven überfallen und zum Schaufeln eures eigenen Grabes gezwungen werdet. Glücklicherweise sammelt der Roboter Viktor eure sterblichen Überreste zusammen und schleift euch zum alten Doc Mitchell nach Goodsprings. Der weißhaarige Mann flickt euch wieder zusammen. Glück gehabt!

EINE FRAGE DES CHARAKTERS

Nach diesem ruppigen Start in die Spielwelt von Fallout: New Vegas generiert ihr euch einen eigenen Charakter. Dazu beantwortet ihr zunächst einige Fragen und führt allerlei psychologische Tests durch. Im Anschluss schaut ihr im bewährten S.P.E.C.I.A.L.-System vorbei und legt die grundlegenden Attribute eures Helden fest. Zu guter Letzt kümmert ihr euch noch um dessen Talente. Insgesamt wurde das ohnehin schon famose System optimiert und dezent aufgefrischt: der Umgang mit leichten und schweren Waffen wurde in einer Fertigkeit zusammengefasst und die Eigenschaft »Survival« hinzugefügt. Sie entscheidet über die Effektivität von Heil- und Nahrungsmitteln. So seid ihr mit einem hohen Überlebenswert in der Lage, eure eige-





Tiefgründige Dialoge und interessante Charaktere – Fallout: New Vegas ist filmreif inszeniert.



Die atomar verseuchte Spielwelt steckt voller Gefahren. Erforschen Sie ungewöhnliche Schauplätze und bekämpfen Sie unheimliche Gegner!

Braver Held oder ruppiger Gangster? Der Spieler kann seinen Charakter so entwickeln, wie er es möchte.

nen Stimpaks zu basteln. Oder ihr bezieht aus einem leckeren Steak einfach mehr Lebensenergie als zuvor.

SUCHT EURE ROLLE

Nett formuliert ist Goodsprings ein verschlafenes Nest. Einige Bretterbuden zieren hier den staubigen Wegesrand. In einem Kramladen frischen die Menschen ihre Vorräte auf. Trotzdem brodelt es unter der friedlichen Oberfläche.
Denn die Powder Gang unter ihrem Anführer Joe Cobb terrorisiert die Menschen. Plötzliche Angriffe und Schutzgelderpressung sorgen für schlechte Stimmung. So steht ihr bereits zu Beginn vor der Wahl: Mischt ihr euch in den Konflikt ein und helft den Bewohnern von Goodsprings? Oder schließt ihr euch gar der Powder Gang an?
In Fallout: New Vegas müsst ihr Stellung beziehen – mal im Kleinen, mal im Großen.
In der Hauptstadt etwa tobt der blutige Kampf zwischen der New California Republic (kurz NCR) und der Caesar's Legion. Eure Entscheidungen beeinflussen euren Ruf maßgeblich und führen bei den Bewohnern zu unterschiedlichsten Reaktionen. Macht ihr euch etwa in Goodsprings einen guten Namen, bekommt ihr vielleicht Rabatt im örtlichen Shop oder zusätzliche Informationen.
Als gemeiner Halsabschneider der Caesar's Legion hingegen erzittern die Menschen vor euch und geben weniger Widerworte. Außerdem könnte manch ruchlosem Ganovenboss eure harte Gangart gefallen.

»Umfangreicher, komplexer und noch spannender!«

DIENST AN DER WAFFE

In der Wüste Nevadas lauern viele Gefahren wie riesige Mutanten, monströse Brahmin-Rinder und aufmüpfige Geckos. Kein Mensch würde sich da unbewaffnet aus dem Haus wagen. Daher ist das Waffenarsenal von Fallout: New Vegas auch doppelt so groß wie das im dritten Teil. Euer Held greift nicht nur zu Hightech-Laserkanonen, sondern auch zu Flammenwerfern und Luftgewehren. Das innovative und nach wie vor faszinierende Kampfsystem wurde glücklicherweise kaum verändert. Ihr habt noch immer die Wahl, ob ihr in Ego-Shooter-Manier in Echtzeit ballert oder taktisch klug auf das V.A.T.S.-System setzt. Auf Tastendruck haltet ihr das Spielgeschehen an und könnt einzelne Körperpartien eurer Gegner gezielt aufs Korn nehmen. Hinzu kommen neue Nahkampfaktionen: So dürfen Hobby-Golfer beherzt mit dem Neunereisen zuschlagen oder ihrem Gegner die mit Krallen verzierten Boxhandschuhe in den Leib rammen. Hier greift ihr auf flotte Standard-Angriffe und langsamere Spezialattacken zurück.
Wem die gefundenen Schießprügel nicht ausreichen, der kann seine Flinte auch selbst aufbessern: Größere Magazine, Schalldämpfer, Laservisiere oder ein längerer Lauf verschaffen euch Vorteile im Kampf. Aber: Einige Extras könnt ihr nur mit dem entsprechenden handwerklichen Geschick an eure Wumme montieren. Schließlich ist Fallout: New Vegas weiterhin ein anspruchsvolles Rollenspiel.

MIT KUMPANEN UNTERWEGS

Fallout: New Vegas ist riesig – von den glitzernden Lichtern des New-Vegas-Strip bis hin zur staubigen Einöde der Mojave-Wüste erforscht ihr eine gigantische, atemberaubend inszenierte Spielwelt. Casino-Spiele, buntes Treiben auf den Straßen und schrille Figuren – New Vegas ist ein wahres »Sin City«. Damit ihr aber nicht an Einsamkeit leidet, kämpft ihr im neuen Fallout gemeinsam mit Computer-Kameraden. Auf Tastendruck schaltet ihr das »Companion Wheel« ein und befehligt die Männer an eurer Seite. So fordert ihr sie zu einem taktischen Rückzug auf oder ermutigt sie zu einer Nahkampfattacke. Das Inventar der KI-Kumpel ist ebenfalls jederzeit verfügbar, so dass ihr sie flugs neu ausrüsten oder mit Stimpaks versorgen könnt. Aber denkt daran: Eine Freundschaft hält auch in Fallout: New Vegas nicht ewig. Handelt ihr entgegen dem Interesse eures Begleiters, lässt er euch schneller fallen als eine heiße, post-atomare Kartoffel.

FAZIT Umfangreicher, komplexer und noch spannender: Fallout: New Vegas ist der Rollenspiel-Hoffnungsträger für das Jahr 2010. Die ungeheure spielerische Freiheit verspricht unzählige Stunden Spaß im Spielerparadies New Vegas. FNV


JETZT DEMO HERUNTERLADEN!
SCHNELL, BRACHIAL, BOMBASTISCH
SO MUSS ACTION HEUTE SEIN!
GAMEPRO
VANQUISH™
EIN ACTION-SPIEL VON DESIGN-LEGENDE SHINJI MIKAMI
AB 22. OKTOBER IM HANDEL!
USK ab 18
Developed by PLATINUMGAMES INC
PS3
PlayStation 3
PlayStation Network
XBOX 360
XBOX LIVE
SEGA
www.sega.de

Auf Reisen

200 Millionen US-Dollar Umsatz weltweit am ersten Verkaufstag: Bungies Ego-Shooter "Halo: Reach" ist das bislang erfolgreichste Xbox-360-Game im Jahr 2010. Angesichts der superben spielerischen Qualität (siehe Test ab Seite 54) ein verdienter Erfolg. Microsoft dürfte das mit einem lachenden und einem weinenden Auge sehen: Lachend, weil sich mit einem gefüllten Firmenkonto die ein oder andere Werbemillion zum Start von Kinect leichter loseisen lässt. Weinend, weil "Halo: Reach" wohl die letzte Episode der Sci-Fi-Saga unter der Entwickler-Flagge Bungie sein wird – denn die Shooter-Spezialisten haben sich Mitte dieses Jahres für ein Jahrzehnt an Activision Blizzard gebunden. "Halo" bleibt als Marke allerdings bei Microsoft.

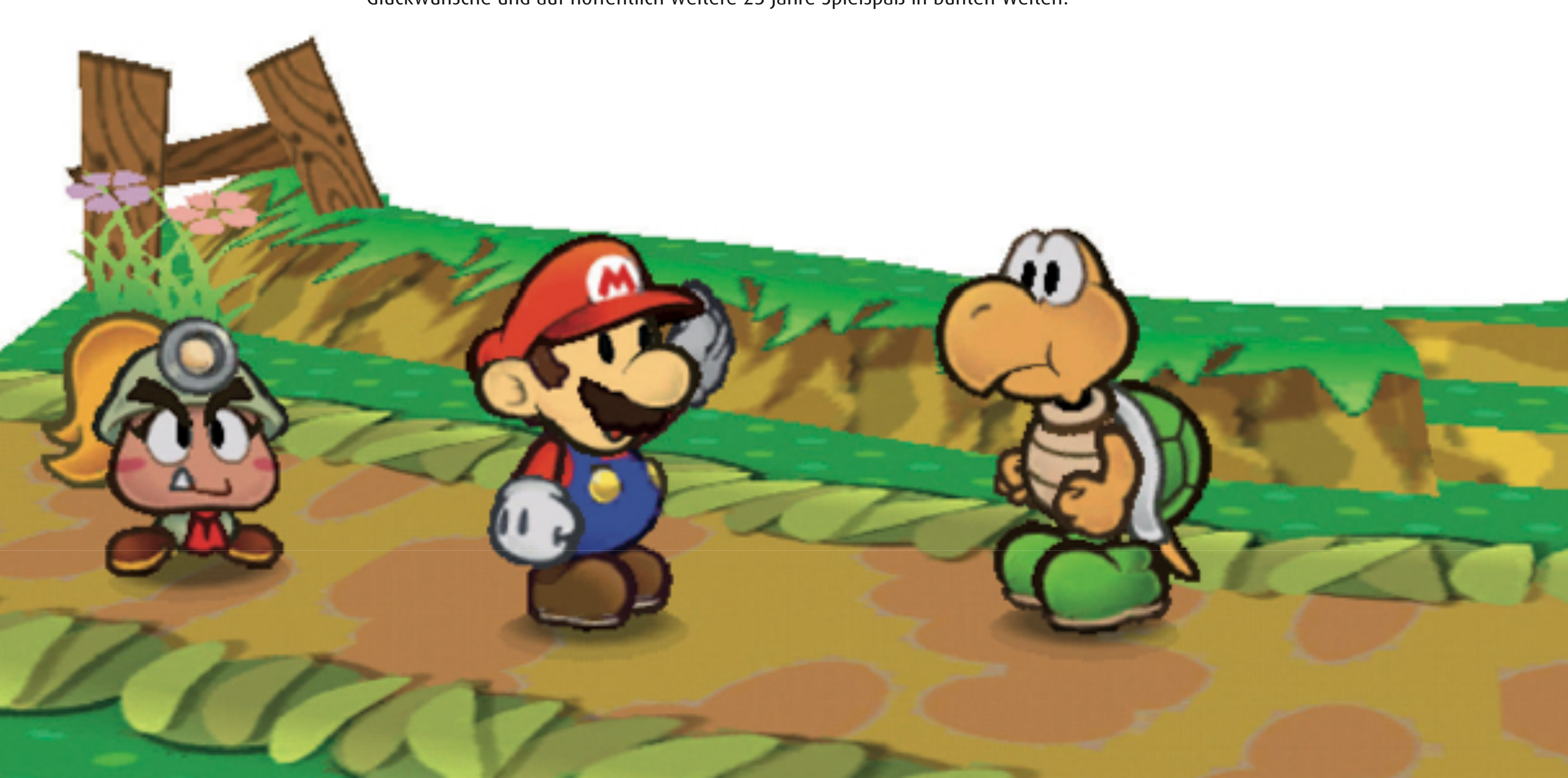
Man muss kein Prophet sein, um jedoch das erfolgreichste Spiel 2010 vorherzusagen: "Call of Duty: Black Ops" von dem eben genannten Third-Party-Giganten Activision. Ego-Shooter-Experte Michael jettete für Euch nach Los Angeles, um sich vor Ort im Studio des Entwicklers Treyarch selbst ein Bild von der Qualität des Spiels zu machen. Activisions PR-Abteilung sparte im Vorfeld nicht mit Superlativen, dementsprechend reiste er mit ordentlich Skepsis im Gepäck über den großen Teich – und kam mit einem Koffer voll Begeisterung zurück. Seine Erfahrungen lest Ihr im XXL-Special ab Seite 8.

Den zweiten sicheren Mega-Seller dieses Weihnachtsgeschäfts nahm M!-Autor Max bei der deutschen Ubisoft-Zentrale in Düsseldorf unter die Lupe: "Assassin's Creed: Brotherhood". Das klassische Solo-Action-Adventure von anno 2007 mausert sich zu einem Abenteuer-Spielplatz mit ausgewachsenem Multiplayer-Modus und strategischem Assassinen-Management-System. Ob das mittlerweile zu viel der Optionen ist, lest Ihr ab Seite 38.

Was alle drei angesprochenen Serien außer Verkaufszahlen auf Top-Niveau verbindet? Sie stammen von westlichen Entwicklern. Die ehemalige Marktdominanz japanischer Spieleschmieden ist Geschichte, ein dickes (Ego-)Problem für Nippon. Capcom-Kreativkopf Keiji Inafune mahnt dies bei Interviews mantramäßig an – auch im Gespräch mit M! Games betont er, dass sich diese Krise nur durch eine Öffnung gegenüber dem Westen überwinden lasse. Ob er nur gerne den notorischen Schwarzmaler mimt oder ob Japans Spielemotor tatsächlich stottert, analysiert Ex-MAN!AC-Chefredakteur Stephan Freundorfer in seinem brandaktuellen Bericht von der Tokyo Game Show – zu lesen ab Seite 46.

Ein kleiner Mutmacher für Inafune-san: Die berühmteste Videospielfigur stammt immer noch aus dem Land der aufgehenden Sonne. Nintendo-Maskottchen Mario feierte kürzlich seinen 25. Geburtstag, gerechnet von seinem ersten eigenen Spiel "Super Mario Bros." für das NES. Die "Super Mario"-Reihe ist mit 240 Millionen verkauften Einheiten die erfolgreichste Videospiel-Serie der Welt. Lieber Mario, herzliche Glückwünsche und auf hoffentlich weitere 25 Jahre Spielspaß in bunten Welten!

Nur im Abo erhältlich: das stylisch-exklusive M!-Cover. Mehr auf Seite 103.



CALL OF DUTY: BLACK OPS

10 SEITEN EXKLUSIV-REPORT

AB SEITE 8

EXTENDED



DER EXKLUSIVE SPIELE-FÜHRER FÜR DIE KOMMENDEN MONATE

ab Seite 29

» KOMPLETT
» KOMPAKT
» KOMPETENT

TOP-THEMA

NACHRICHTEN

COM!NG





38 Assassin's Creed: Brotherhood

PREVIEW

SPIELE-TESTS

NACHSPIEL

DOWNLOAD-TESTS

IMPORT-TESTS

INTERAKTIV

RUBRIKEN





Im California Science Center wurde der Mehrspieler-Modus präsentiert – stilsicher vor einem Blackbird-Aufklärungsflugzeug.

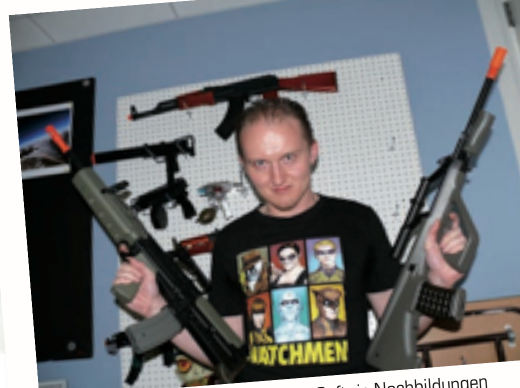
CALL OF DUTY: BLACK OPS

Virtuelle Wetten, emotionale Krieger und fernsteuerbare Autos – erfahrt nach unserem exklusiven Studiobesuch, wie "Black Ops" um die Gunst der Multiplayer-Fans buhlt!

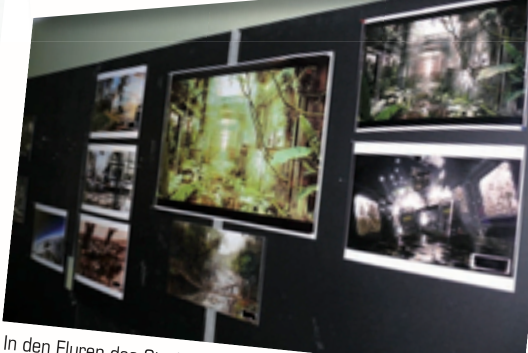
Na bitte, es geht doch: Nach "World at War" verlässt Treyarch die ausgetretenen Weltkriegspfade und schlägt mit "Black Ops" eine neue Marschrichtung ein – mehr Story, mehr Fokus auf Charakterentwicklung und vor allem: anspruchsvollere Action! In diesem Jahr ist der militaristische Go-go-go-Tanz in der Ära des Kalten Krieges angesiedelt und Ihr nehmt an verdeckten Operationen rund um den Globus teil. Neue Informationen zur Solo-Kampagne erfahrt Ihr auf der folgenden Doppelseite. Im September ließen Activision und Entwickler Treyarch die Katze aus dem Sack und präsentierten den umfangreichen Mehrspieler-Modus im kalifornischen L.A. Science Center ausgewählten Pressevertretern.

Auch M! Games war vor Ort und wir nutzten die Reise über den großen Teich, um Treyarch in Santa Monica einen Besuch abzustatten. Auf den folgenden acht Seiten diskutieren wir mit Designern und Managern über nie gesehene Grafikdetails dank moderner Technologien, motivierende neue Spielmodi und die Notwendigkeit guter Spielbalance.

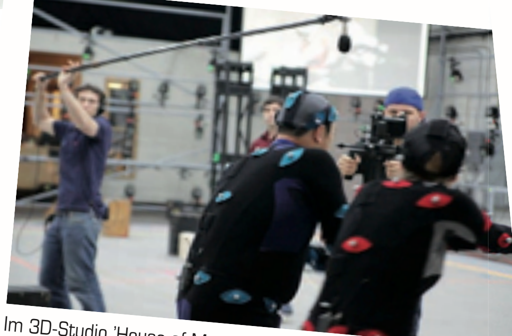
Dabei beleuchten wir auf jeder Doppelseite einen anderen Aspekt des Spiels und versorgen Euch mit allen relevanten Informationen zum Mehrspieler-Modus. *mh*



Nah dran am Original: Anhand von Softair-Nachbildungen prüfen Animatoren das Waffenhandling.


In den Fluren des Studios hängen Konzeptzeichnungen und Artworks an den Wänden – sie künden von neuen Schauplätzen.

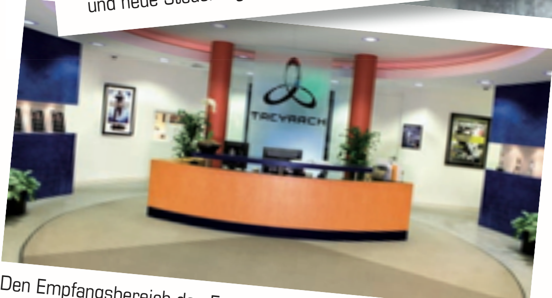

Im hauseigenen Tonstudio wird die brachiale Soundkulisse von "Black Ops" abgemischt.


Im 3D-Studio 'House of Moves' entstanden mit modernster Technik aufwändigere Sequenzen als im Film "Avatar".


Auf mehreren Maps testet Michael frische Spielmodi, Features und neue Steuerungsmöglichkeiten.



Bei Treyarch werden Plakate mit politischen Themen gesammelt – darunter sogar eines von der deutschen CDU.



Den Empfangsbereich des Entwicklerstudios zieren zahlreiche Auszeichnungen.

AUFTRAG 1 » MEHR GEFÜHL, SOLDATEN!

Der Kalte Krieg, nukleares Wettrüsten, Stellvertreterkriege – die 1960er und das folgende Jahrzehnt liefern jede Menge Stoff für spannende Geschichten. Von Bond bis Rambo reicht das Spektrum und genau dazwischen kuschelt sich "Black Ops". Die Solo-Kampagne erzählt eine fiktive Geschichte aus der Perspektive mehrerer Soldaten, die in Laos, Vietnam, Russland oder Kuba geheime Einsätze ausführen. Im Gespräch mit Adam Rosas erkennen wir, dass die Story-Kampagne in diesem Jahr mehr als die Vorgänger bietet. Der auskunftsfreudige Animationsleiter verspricht lebendigere Charaktere auf dem Bildschirm, als er uns die neuen Technologien erklärt, mit denen sein Team die digitalen Fäden zieht. Die Bilder auf seinem Bildschirm beeindrucken in der Tat mit subtilen Details und geschmeidigen Bewegungen.

Technisch wie inszenatorisch wird "Black Ops" eindrucksvoll, wie der neue Abschnitt 'Victor Charlie' auf der gamescom zeigt. Dort begleiten wir Sergeant Mason 1968 in den Vietnamkrieg. Nach einem Helikopterabsturz entkommt er unter Wasser und nimmt in einer gescripteten Sequenz eine Geisel. Es fällt ein Schuss, die Kamera verfolgt in Zeitlupe das rotierende Projektil, bis es sich durch eine Stirn fräst. Masons Auftrag: Er muss ein Dorf infiltrieren, unterwegs schwimmt und taucht er sogar. Und nach einem leisen Einstieg in ein Haus ersticht er schlafende Gegner.

360 Beim Angriff auf eine russische Militärbasis seilt Ihr Euch ab und dringt durch die Fensterfront ein, hinter der Euch feindliche Soldaten begrüßen.

'Unterhaltung für Erwachsene' nennt das Community Manager Josh Olin. Spielerisch anspruchsvoller ist das Sprengen eines Außenpostens, ehe Mason Feinde im Dutzend niedermäht. Das spielt sich agiler denn je, wenn Ihr Euch in vollem Sprint auf den Boden werft, ohne dafür stehen bleiben zu müssen: Hechtet durch Fenster oder in rettende Kuhlen!

Neben der Kampagne ist ein eigenständiger Koop-Part für vier Online- und zwei Splitscreen-Krieger geplant. Ob da Untote eine Rolle spielen, wollten die geheimniskrämerischen Entwickler noch nicht bestätigen. Wir glauben aber, dass ein Zombie-Modus kommt, denn vier dieser Bonus-Missionen aus "World at War" wurden für die ungeschnittenen Special Editions schon bestätigt.

> Die Story-Kampagne von "Black Ops" bietet mehr als die Vorgänger.

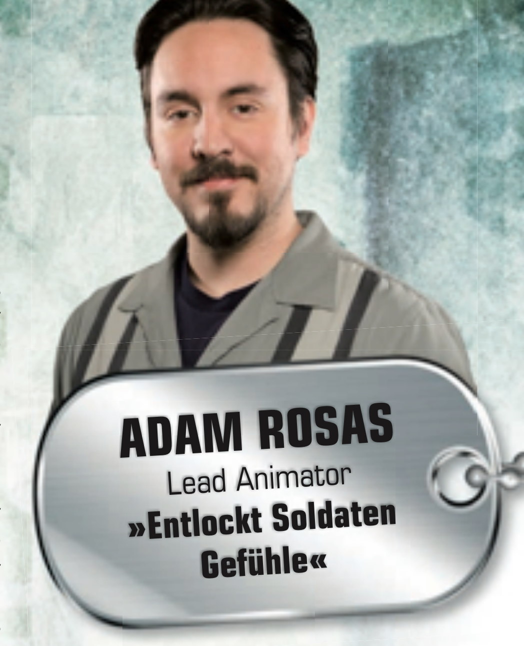


360 Schicke Explosionen, lautes Getöse und rasante Bilder: Die Story-Kampagne von "Black Ops" soll dank steuerbarer Hubschrauber abwechslungsreicher denn je werden.



360 Der Kalte Krieg ist überall: An internationalen Schauplätzen geht es zur Sache – und sogar in ein Wohnhaus!

»"Avatar" war wegweisend, unser Spiel schlägt in dieselbe Kerbe!«



ADAM ROSAS
Lead Animator
»Entlockt Soldaten Gefühle«

M! Games: Was ist Deine Aufgabe bei "Call of Duty: Black Ops"?
Adam Rosas: Wir erstellen Animationen für Cutscenes und besondere Spielmomente. Wenn beispielsweise ein Soldat nach einer Explosion durch die Luft geschleudert wird und beim Aufprall etwas Ungewöhnliches geschehen soll, kommen wir ins Spiel. Für Storysequenzen verwenden wir erstmals eine neue Technik namens 'Full Performance Capture'. Dabei sammeln wir Daten von Gesicht und Körper, der Ton wird simultan aufgezeichnet. Die Schauspieler haben Markierungen am Körper und im Gesicht, um Bewegungen spezifischer Muskelgruppen einzufangen. Die korrekte Anordnung ist sehr wichtig, sonst können die Kameras Bewegungen nicht ermitteln und wir erhalten ein flaches Gesicht. Durch dieses Verfahren können wir ein breites Spektrum an Emotionen wie Wut oder Trauer darstellen.

Wie viele Marker hat der Schauspieler im Gesicht?
Bis zu 56 Stück. Die Aufnahmen fanden in einem Studio namens House of Moves statt, wo es ursprünglich nur einen etwa 20 Quadratmeter großen Raum gab. Wir hatten allerdings Szenen geplant, in denen eine Menge Leute durchs Bild rennen, kämpfen und coole Sachen machen sollen. Also fragten wir: "Können wir den Raum vergrößern?" Und sie sagten: "Okay!". Jetzt haben sie rund 200 Kameras auf einer Fläche von etwa 500 Quadratmetern, wodurch es derzeit das weltweit größte Studio für Full-Performance-Capture-Aufnahmen ist.

Darüber hinaus entwickelten wir sogenannte 'Tension Maps', um Stirnfalten, Krähenfüße oder Hautspannungen um die Nase herum abzubilden. So vermitteln wir beim Sprechen subtile Feinheiten, etwa ob der Charakter besorgt, aufgeregt oder sauer ist. Früher wurden erst Körperbewegungen aufgezeichnet, dann separate Sprachaufnahmen, zuletzt die des Gesichts. Nach bisherigen Methoden geschieht das mittels Kamera, die frontal vor dem Darsteller platziert wird. Diese Bilder werden anschließend mithilfe eines Programms ausgewertet. Wir hingegen benutzen die Daten der Marker – das Ergebnis liegt somit auf dem gleichen Niveau wie der Rest. Full Performance Capture erfasst Schauspieler in ihrer Reinform und liefert ein synchrones Komplettpaket aus Körpersprache, Mimik und Stimme, was letztendlich intensiver wirkt.

Unabhängig vom Produktionsaufwand wirken Charaktere in modernen Spielen häufig leblos und damit unglaubwürdig. Ich führe das hauptsächlich auf ihre Augen zurück – wie geht Ihr mit diesem Problem um?
Mit dem sogenannten Uncanny-Valley-Effekt (zu deutsch: unheimliches Tal, Anm.d.Red.) haben wir uns ausgiebig beschäftigt. Aus unserer Sicht entsteht er durch mangelnde Ausdrucksarbeit des Schauspielers. Es geht dabei gar nicht so sehr um die Augen, obwohl sie das sprichwörtliche Fenster zur Seele sein sollen. Wenn aber der Schauspieler überzeugend agiert – Atmung und derartige Details – verlassen wir dieses unheimliche Tal. Dazu zeige ich Dir ein Video: Jede dieser fünf Personen im Bild hat Marker für die Kamera im Gesicht. So gewinnen wir aber nicht nur Daten, wir haben auch die tatsächlichen Bilder, auf denen wir genau sehen, wohin die Augen wandern. Diese zusätzlichen Details waren für uns sehr wichtig, denn noch gibt es keine Methode zur Datenerfassung von Augenbewegungen. Bei der Analyse achten wir auf Feinheiten wie die Position der Augenlider. Sind sie zu weit unten, sieht man zu viel Weiß in den Augen und das verleiht Gesichtern einen zombiehaften Ausdruck. Um die Frage zu beantworten: Trotz aller technischen Möglichkeiten prüfen wir jede Szene in Einzelbildern von Hand.

Ist es hilfreich, mehrere Darsteller gleichzeitig in Interaktion aufzunehmen?
Definitiv! Durch dieses Zusammenspiel wirken Szenen organischer. Wir arbeiten mit hervorragenden Schauspielern, die unsere Absicht verstehen und viel von ihren Fähigkeiten einbringen – zusammen mit Full Performance Capture und Tension Maps sorgt das für ein spannenderes Ergebnis.

Wie integriert Ihr Cutscenes in Spielpassagen?
Was wir nicht wollen, sind – überspitzt gesagt – Szenen, in denen jemand herumsteht und in die Wolken starrt. Sie sollen weder entspannen noch aus dem Spielfluss reißen. Deshalb versuchen wir, die notwendigen Informationen kurz und knapp zu vermitteln, und wir bemühen uns, die Action dabei fast durchweg am Laufen zu halten.

Im Koop-Modus von "World at War" sahen beide Spieler Szenen aus der Perspektive desselben Charakters – warum?
Das ist ein logistisches Problem. Wenn sich mehrere Spieler in einem frei begehbaren Level bewegen, werden saubere Übergänge schwierig. Man kann nicht vorhersagen, wer sich wann an welchem Ort aufhält. Wenn sich also einer der beiden Charaktere irgendwo anders herumtreibt, wie gewährleistet man dann, dass jeder Spieler das sieht, was er sehen soll? So entsteht zwangsläufig ein irritierender Bruch. Es ist nahezu unmöglich, das vernünftig hinzukriegen.

Hollywood produziert zunehmend Filme mit Darstellern in virtuellen Räumen. Entsteht eine neue Form von Schauspielerei und woher kommt der Impuls – von Filmen oder Videospielen?
Ich glaube, er kommt von beiden Seiten. "Avatar" war meines Erachtens der erste wirklich erfolgreiche Versuch im Kino. Es gab vorher zwar ähnliche Projekte, doch was Full Performance Capture betrifft, war "Avatar" wegweisend. Und ich glaube, unser Spiel schlägt in dieselbe Kerbe. Zurzeit findet die Entwicklung fast parallel statt.

Wie erwähnt, konnte House of Moves Projekte unserer Größenordnung zunächst gar nicht verwirklichen. Wir hatten zwar Geld für die nötige Forschung, doch die erfordert Jahre. Auch James Cameron verfügte über die nötigen Ressourcen, aber die Technologie war nicht soweit. Sie mussten erst ein spezielles Kamerasystem entwickeln und hatten Probleme, Gesichter aufzunehmen. Die Kameras lieferten nur 2D-Bilder, es fehlte die Z-Achse für Tiefe. Animatoren mussten das manuell ausgleichen. Bei uns ging das bereits in einem Schritt. Letztendlich glaube ich doch, dass Spiele diese Entwicklung stärker vorantreiben. Filmemacher müssen keine computergenerierten Bilder verwenden, Videospiele schon. Das ist unser Medium, so erzählen wir Geschichten, all das läuft via Grafik-Engine in Echtzeit. Deshalb treiben wir die Entwicklung voran und dazu erfordert es auch einen besonderen Typ von Schauspieler. Wir wollten nicht typische Filmschauspieler, die hauptsächlich mit Stimme und Mimik arbeiten. Eher Theaterakteure, die auch in der hintersten Zuschauerreihe wirken – nur nicht so übertrieben, denn wir haben Nahaufnahmen, in denen Emotionen transportiert werden sollen. Ideal ist ein Hybrid aus beiden, weshalb wir einen langen Casting-Prozess durchlaufen mussten.

Dieses Charaktermodell veranschaulicht den Nutzen der neuen Tension Maps: Feine Falten um Augen und Nase vermitteln die Gefühlslage des Kriegers.

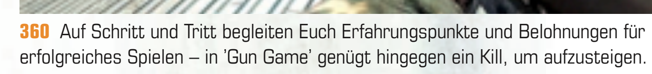
AUFTRAG 2» BEZAHLUNG FÜR AUFTRAGSKILLER

Herzstück von "Call of Duty: Black Ops" ist der Mehrspieler-Modus für bis zu 18 Teilnehmer. Auf fünf neuen Karten – darunter ein verlassenes Kraftwerk, ein zerstörtes Dorf in Vietnam oder eine kleine Raketenbasis – konnten wir uns Anfang September von zahlreichen spielerischen Neuerungen überzeugen. Neuerungen, mit denen Entwickler Treyarch das Spielerlebnis noch fesselnder, noch variantenreicher gestalten möchte. Deshalb spielt Ihr ab sofort nicht mehr nur, um Erfahrungspunkte zu sammeln, sondern auch um 'CoD-Punkte'.

Diese spielinterne Währung ermöglicht Euch den Erwerb neuer Ausrüstung, Perks und vernichtender Killstreak-Angriffe. Und sie schaltet Aufträge frei, die Euch wiederum mehr CoD-Punkte einbringen. Nehmt Ihr beispielsweise für 50 Punkte den "Scorched"-Auftrag an, müsst Ihr für 40 Minuten am Leben bleiben, um 200 Punkte zu verdienen. Selbstbewusstsein ist hier gefragt. Wer davon im Übermaß besitzt, riskiert die virtuellen Moneten bei Wett-Matches.

> Riskiert selbstbewusst virtuelle Moneten bei Wett-Matches.

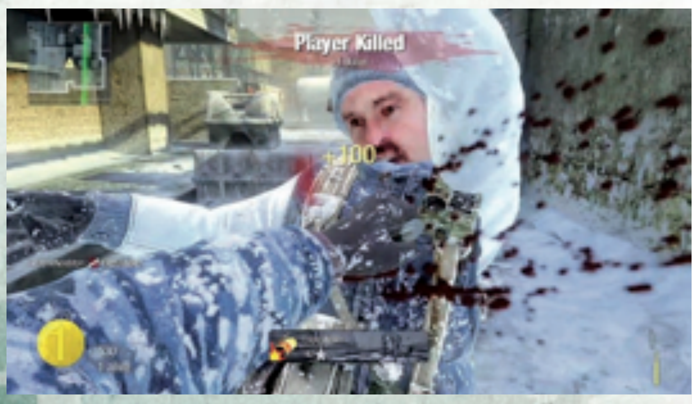
In vier neuen Spielmodi setzt Ihr darauf, unter den drei besten Spielern zu sein. Die Startgebühr variiert dabei wie beim Poker dank eines Matchmaking-Systems. Mit nur einer Pistolenkugel, einem Messer und drei Leben liefert Ihr Euch in 'One in the Chamber' spannende Nahkämpfe, in 'Sharpshooter' wechselt rund alle 30 Sekunden zufällig die Waffe und bei 'Gun Game' steigt Ihr mit jedem Abschuss eine Stufe in Richtung Sieg und erhaltet eine frische Wumme. 20 Treffer genügen für den Sieg; um gleichrangige Thronanwärter um eine Stufe zu degradieren, erledigt Ihr sie mit dem Messer. Erinnerungen an blaue "Mario Kart"-Panzer werden zudem wach, als wir mit einem Tomahawk den Rivalen gar auf null zurücksetzen! Der Modus 'Sticks and Stones' schließlich schickt Euch nur mit Wurfbeil, Bogen und Ballistik-Messer aufs Schlachtfeld.



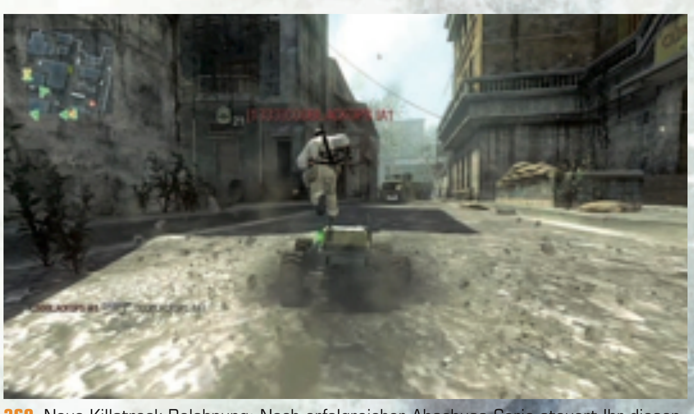
360 Auf Schritt und Tritt begleiten Euch Erfahrungspunkte und Belohnungen für erfolgreiches Spielen – in 'Gun Game' genügt hingegen ein Kill, um aufzusteigen.

Selbstverständlich hat der Multiplayer-Part alle bisherigen Match-Modi der Vorgänger sowie jede Menge alter und neuer Perk-Fähigkeitsbooster im Gepäck, mit denen Ihr den Avatar Eurer Spielweise anpasst. Erneut hagelt es für unzählige Taten Erfahrungspunkte auf Euer Profil, die Euch Zugang zu neuen Perks, Ausrüstung und Charakterklassen verschaffen.

Welche neuen Ideen zur Individualisierung "Black Ops" darüber hinaus beinhalten wird, erfahrt Ihr auf der folgenden Doppelseite. Blättert Ihr noch einmal um, verraten wir, wie Treyarch bei all dieser Optionsvielfalt für eine ausgewogene Spielbalance sorgen und Schummlern das Handwerk legen will. Gleichzeitig erklären wir, wie Ihr mit "Black Ops" zum Filmregisseur werdet.



360 Wer bei 'One in the Chamber' seinen einzigen Schuss vermasselt, ist auf den Nahkampf mittels Messer angewiesen.



360 Neue Killstreak-Belohnung: Nach erfolgreicher Abschuss-Serie steuert Ihr diesen Flitzer fern. Der Clou: Auf Knopfdruck explodiert das Vehikel und reißt den Feind mit.



»Was provokant ist, ist subjektiv!«

M! Games: Frühere "Call of Duty"-Spiele boten laut engagierten Pixelzählern eine geringere Grafikauflösung als 720p, die erst durch eine konsoleninterne Hochskalierung erreicht wurde. Wie sieht es bei "Black Ops" aus?
Josh Olin: Das Spiel wurde auf 720p ausgelegt, Upscaling ist selbstverständlich möglich.

In der Solo-Kampagne des Spiels wird es abtrennbare Körperteile geben, warum nicht im Mehrspieler-Modus?
Das hat technische Gründe, keine designrelevanten. Der Arbeitsspeicher ist begrenzt und im Mehrspieler-Modus gibt es bereits eine Menge Details wie Tarnanzüge, Gesichtsbemalungen oder sichtbare Ausrüstung. All diese Dinge beanspruchen Speicherkapazität. Abtrennbare Gliedmaßen wären in jedem Fall auf Kosten eines anderen, spielrelevanteren Features gegangen. Deshalb haben wir uns für das geringere Übel entschieden und auf solche Effekte verzichtet. Entscheidend für den Mehrspieler-Modus ist primär der Kill und die damit verbundenen Erfahrungspunkte.

Bitte erläutere die Unterschiede der drei Auftragskategorien im Mehrspieler-Modus.
Ein Modus dreht sich um Abschüsse, eine weitere Kategorie thematisiert Killstreaks und die dritte – die Specialist Contracts – befasst sich mit Besonderheiten wie "Fünf Kills von hinten" oder Ähnlichem. Das Tolle an den drei Kategorien ist, dass sie dynamisch angelegt sind. Nach dem Release können wir jederzeit Aufträge entfernen oder neue hinzufügen. Wir können auswerten, was gut ankommt und auf Vorschläge der Community eingehen.

Ich hatte beim Spielen ein Problem mit der Nachladeanimation: Drückt man die entsprechende Taste und beginnt anschließend zu rennen, wird der Vorgang abgebrochen, was man erst nach dem Rennen bemerkt. Nachgeladen wird nur, wenn das Magazin bereits sichtbar ist, ehe man losrennt. Woran liegt das?
Das war schon immer ein Problem bei "Call of Duty". Das liegt an der Art und Weise, wie diese Animationen gescriptet sind, und ich bin mir nicht sicher, wie man das lösen könnte. Wenn Du das Magazin entfernst, ist die Waffe noch nicht geladen. Rennst Du in diesem Moment los und unterbrichst so den Vorgang, geht die Animation anschließend nicht da weiter, wo sie angefangen hat. Vielmehr nimmt das Spiel an, dass Du gar nicht nachladen wolltest.

Nach meiner Beobachtung haben aktuelle wie kommende US-Kriegsshooter eine Gemeinsamkeit: Jeder will heutzutage ein provokantes Element für sich verbuchen, beispielsweise ein brisantes Szenario wie "Medal of Honor" oder etwas wie die Flughafen-Mission in "Modern Warfare 2". Für mich hat das mit 'erwachsenen' Spielen nichts zu tun, vielmehr wirkt das auf mich wie rebellisch-anstößiges Teenagerverhalten. Ist derartige Provokation kulturell bedingt, vielleicht auch, weil das Militär der USA als Freiwilligenarmee ein anderes Ansehen in der Bevölkerung genießt als Soldaten in europäischen Ländern wie Deutschland?
Ich kann zu diesem Thema und über die anderen Spiele nichts sagen, aber "Black Ops" erzählt keine historisch verbriefte Geschichte nach und richtet sich zudem an ein erwachsenes Publikum. Wir im Studio glauben fest an freie Meinungsäußerung und wie bei manchen Rappern, Sängern oder Songwritern, die provokante Texte veröffentlichen, gibt es immer eine Fanbasis, der das gefällt. Was provokant ist, ist zudem recht subjektiv. Für manche Menschen genügt es bereits, in Spielen überhaupt auf jemanden zu schießen. Deshalb entwickeln wir ein Unterhaltungsprodukt nach unseren Vorstellungen – wie wir glauben, dass es Spaß macht. In "Black Ops" gibt es jedoch keine selbstzweckhaften Provokationen, vielmehr dienen sie stets dazu, Emotionen zu wecken oder um ein Spielelement zu unterstreichen.

Die "Metal Gear Solid"-Reihe bietet einen ausgearbeiteten Heldencharakter, wohingegen "Call of Duty"-Spiele stets mindestens zwei gesichtslose 08/15-Kerle mit Knarre ins Rennen schicken. Was ist das Konzept hinter dieser Art von spielbaren Charakteren und wie sieht Eure Herangehensweise ans Erzählen von Geschichten aus?
Nun, in "Black Ops" wirst Du kein gesichtsloser Typ mehr sein. Erstmals wirst Du genau wissen, wie Dein Held aussieht und auch wie seine Stimme klingt, denn diesmal hat er eine! Man sieht und hört den Charakter auf dem Bildschirm. Wir geben uns viel Mühe bei der Entwicklung der Spielcharaktere, um zu gewährleisten, dass jeder einzelne eine detaillierte Vergangenheit hat und sich durch individuelles Verhalten abgrenzt. Um die Frage aber allgemeiner zu beantworten: "Call of Duty"-Spiele erzählen eine Geschichte aus verschiedenen Perspektiven, das ist eines ihrer Markenzeichen. Es hat damit angefangen, dass man verschiedene Einheiten in Einsätzen begleitete, und es ist eine interessante Art und Weise, eine Geschichte zu erzählen. Es gibt dabei immer Kernelemente, bei deren Veränderung man vorsichtig sein muss, um die Fans nicht zu verprellen.

Könnte nach dem Zweiten auch der Erste Weltkrieg ein interessantes Szenario für Treyarch sein oder wäre das aufgrund der alten Waffen zu langweilig?
Es könnte langweilig sein, aber wir haben das Thema bislang noch nicht in Erwägung gezogen. Jede Ära kann spannend sein, wenn das Spiel und seine Mechanik interessant sind.

Euer Militärberater Hank Keirsey meinte, auf dem Schlachtfeld gebe es auf beiden Seiten nur Soldaten, die ihre Mission ausführen – Politik werde an anderen Stellen betrieben. Solltet Ihr je in Betracht ziehen, ein weiteres Spiel im Zweiten Weltkrieg anzusiedeln, schlage ich deshalb vor, in der Kampagne einen deutschen Soldaten spielen zu dürfen. Obwohl sie den Krieg verloren haben, böte das durchaus Potenzial.
Ja, das Argument haben wir auch schon gehört und er hat absolut Recht. Sollten wir so etwas angehen, muss es aber gut gemacht sein und in eine ansprechende Rahmenhandlung eingebettet werden.

JOSH OLIN
Community-Manager
»Berücksichtigt Vorschläge der Spieler«



AUFTRAG 3 » FEST FÜR WAFFENFETISCHISTEN

An der Wand von Jimmy Zielinskis Büro hängen Softair-Nachbildungen diverser Schusswaffen, Action-Fans erkennen AK-47 oder Steyr-AUG sofort. Doch kennen wir sie wirklich? Der Animationskünstler gibt uns einen Einblick, mit welchem Aufwand die Bleispritzen in "Black Ops" entstehen. Gut 42 Stück haben wir erspäht, darunter einen Bogen inklusive explosiver Pfeile. Dazu gesellen sich Upgrades wie größere Magazine, Brandmunition für Schrotgewehre, mindestens 35 Fadenkreuz-Versionen und ein Flammenwerfer, der per Steuerkreuz aktiviert wird.

Bei der Erstellung und Konfiguration Eures Charakters werden Euch diesmal mehr Möglichkeiten denn je an die Hand gegeben. So schmiert Ihr Euch Tarnfarben ins Antlitz, verziert Euren Waffen-Eigenbau dank des separaten Editors mit aufwändigen Clan-Tags und Logos und entscheidet Euch für einen von fünf Ausrüstungstypen. Ein 'Ghost' im Tarnanzug ist unsichtbar für Killstreak-Spionage, das 'Plünderer'-Perk aus "Modern Warfare 2" kehrt als eigener Charaktertyp zurück und füllt nun Munition und tödliche Granaten auf. Hautfarbe oder Geschlecht dürft Ihr hingegen nicht frei bestimmen.

Doch Ausrüstung kostet Geld respektive CoD-Punkte. Als Gegenleistung tragen alle Männer auf dem Schlachtfeld ihre Habe nun gut sichtbar am Leib zur Schau, Scharfschützen dürfen sogar das Clan-Abzeichen auf der Waffe ihres Opfers ins Visier nehmen.

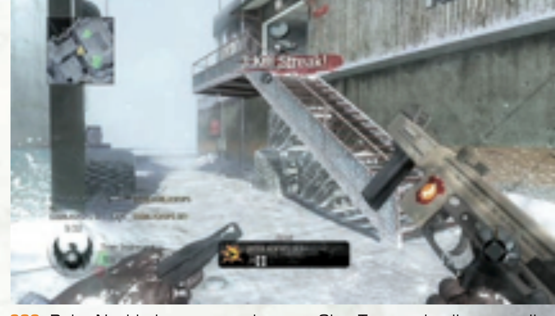
360 In nachvollziehbaren Bewegungen stürzen abgeschossene Gegner zu Boden, auch die beweglichen Teile der zahlreichen Waffen überzeugen.

Neben dem Charakter-Perk bestimmt Ihr zwei Fähigkeiten-Booster, mit denen Ihr beispielsweise schneller rennt oder ruhiger zielt. Abschließend gönnt Ihr Euch von den verbleibenden CoD-Punkten moderne Gimmicks wie Bewegungssensor oder Claymore-Minen für 3.000, C4-Sprengstoff oder Überwachungskameras für 2.000 Punkte. Um diese Spielzeuge klug einzusetzen, müsst Ihr in den mit 60 Bildern pro Sekunde über den Bildschirm huschenden Gefechten den Überblick behalten. Daher liegen tödliche Wurfwaffen wie Splittergranaten oder Tomahawk auf der rechten Schultertaste, taktische wie Rauchgranaten oder Kameras auf der linken.

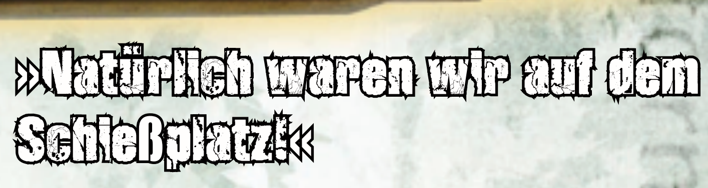
> Ein 'Ghost' im Tarnanzug ist unsichtbar für Killstreak-Spionage!



360 Die detaillierten Spielermodelle tragen ihre tatsächliche Ausrüstung sichtbar am Leib und verzieren ihre Gesichter mit zahlreichen Tarnmustern.



360 Beim Nachladen gut zu erkennen: Clan-Tags und selbst erstellte Embleme verzieren Eure Bleispritzen und machen sie einzigartig.



»Natürlich waren wir auf dem Schießplatz!«



M! Games: Inwiefern konnte Eure Animationsabteilung auf Spielinhalte einwirken?

Jimmy Zielinski: Wir hatten einige Ideen, die übernommen wurden, zum Beispiel die russischen Spetsnaz-Soldaten. Dieser neue KI-Typ entstand, als wir uns mit der Spetsnaz näher befasst haben. Ehe sie das Angreifen üben, werden sie darauf geschult, Treffern auszuweichen. Deshalb trainieren sie anfangs ohne Waffen. Sie machen viele Rollen und seitliche Ausfallschritte. Bald wurde uns klar, dass das ein recht interessanter Ansatz für Videospielgegner sein könnte, weil es Potenzial für ansprechendes Kampfdesign bietet. Vor allem im Gegensatz zu früheren Titeln, wo Feinde lediglich hinter ihrer Deckung auftauchten. Das hat es ins Spiel geschafft und es ging auf unsere Recherche zurück. Nun hoffen wir, dass das die Spieler in ihrer Erwartung an die Serie überrascht.

Was ist die mutigste Entscheidung, die Ihr für "Black Ops" getroffen habt?

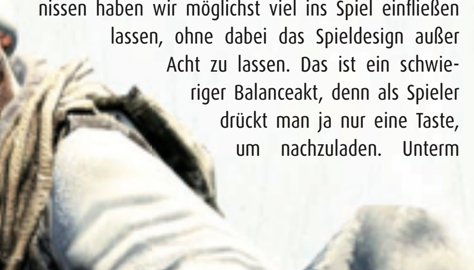
Wir haben viel darüber diskutiert, was wir von unserer früheren Arbeit übernehmen und wohin wir diesmal gehen wollen. Als Teil dessen haben wir neue Gefahren wie die Spetsnaz eingebaut. Auch die neuen Moves, mit denen man in Deckung rutscht, brechen mit dem Gewohnten aus früheren "Call of Duty"-Titeln. Vertraute Elemente in einer so traditionsreichen Reihe zu verändern, ist immer gewagt. Doch zusammen mit der Designabteilung haben wir beschlossen, einige Dinge neu oder anders zu machen. Es war etwas unheimlich, sich darauf einzulassen, doch es hat funktioniert.

Habt Ihr auch im Multiplayer-Modus neue animationsrelevante Elemente eingefügt?

Oh ja, darauf sind wir besonders stolz. Aufbauend auf "Modern Warfare 2" haben wir das Animationssystem überarbeitet und dafür gesorgt, dass die Bewegungen glaubwürdiger werden. Bislang sieht man häufig Spieler, die in eine Richtung rennen, während sie in eine andere zielen, wodurch ihr Körper quasi in zwei Teile zerbricht. Wir haben viel Zeit und Arbeit investiert, um das so weit wie möglich einzuschränken – ohne die Spielbarkeit zu beeinträchtigen. Denn letztendlich müssen die Spieler im Mehrspieler-Modus ja sehr schnell handeln können. Deshalb haben wir an den Animationsübergängen gefeilt und einige Posen angepasst, damit sie glaubwürdiger wirken. Wie Du vielleicht gesehen hast, gibt es jetzt statt einer statischen Drehung auf der Stelle spezielle Bewegungsphasen dafür. Auch beim Hocken oder Hinlegen sind Übergänge nun viel detaillierter, weil der Charakter jedes Mal kleine Schritte macht. Dieses Detail erleichtert das Eintauchen ins Spiel, weil das Gegenüber weniger wie ein Avatar wirkt. Es soll sich so anfühlen, als befände sich der Spieler im Kampf mit anderen Menschen – was letztlich auch zutrifft, nur eben mittels Controller.

Seit jeher gelungen bei "Call of Duty" ist die Interaktion mit Waffen. Wie recherchiert Ihr und wart Ihr für die neue Minigun auf dem Schießplatz?

Wir haben Softair-Versionen der Waffen hier, die so viel wiegen wie die Originale und deren Funktionsweisen exakt nachempfunden sind. Dadurch können wir Mechanik und Handhabung ihrer realen Vorbilder jederzeit nachvollziehen. Natürlich waren wir auch auf dem Schießplatz, die Leute unserer Soundabteilung haben dort sogar die Geräusche aufgenommen. Zudem haben wir uns Originalwaffen besorgt und mit Fachleuten Details und charakteristische Eigenschaften erörtert, die wir anderweitig nie in Erfahrung gebracht hätten. Von diesen Erkenntnissen haben wir möglichst viel ins Spiel einfließen lassen, ohne dabei das Spieldesign außer Acht zu lassen. Das ist ein schwieriger Balanceakt, denn als Spieler drückt man ja nur eine Taste, um nachzuladen. Unterm Strich funktioniert manches deshalb etwas schneller, anderes langsamer als in der Realität. Vor allem im Mehrspieler-Modus gibt es zudem die Möglichkeit, Waffen unrealistisch zu erweitern. Wir verfolgen eine Art Hyper-Realismus, denn "Call of Duty" ist ein Spiel und keine Simulation – das Ergebnis muss gut aussehen und sich auch so anfühlen.



Welche besonderen Animationen dürfen unsere Leser darüber hinaus erwarten?

In der Solo-Kampagne verwenden wir mittlerweile spezielle Animationen für Reaktionen – sei es auf Explosionen oder Schusswechsel. Wenn Ihr nun auf jemanden feuert, aber daneben schießt, bleibt derjenige nicht länger tatenlos stehen. Vielmehr wird er ausweichen, sich von Explosionen erholen und sogar verwundet weiterkämpfen. Wir haben das Spektrum an Verhaltensmöglichkeiten für die KI erweitert, um das Spielgeschehen glaubwürdiger zu machen. So entsteht eine stärkere Verbindung zwischen Spiel und Spieler, weil dieser mehr Rückmeldung auf sein Handeln bekommt. Das war eines unserer großen Ziele für dieses Projekt.

Wie steht es um Euer Interesse an modernen Techniken wie Bewegungssteuerung oder gar Head Tracking?

Wir haben die Reflex-Edition des ersten "Call of Duty: Modern Warfare" für Wii gemacht, auch von "World at War" gab es eine Wii-Version. Die Community hat diese Titel sehr gut aufgenommen. Für mich geht es aber in erster Linie darum, ob die Action richtig kickt und die Steuerung funktioniert. Wenn die stimmt und diese neuen Techniken das Spielgefühl verbessern, ist es okay. Ich würde dafür aber kein Element weglassen, das die Spieler erwarten.

Dramatische Einstellungen wie diese halten die Spannung in "Black Ops" hoch.

AUFTRAG 4 » THEATER MIT ANFÄNGERN

Von Firmenchef Mark Lamia erfahren wir, dass manche der neuen Features eher zufällig entstanden sind. Den Trainings-Modus erklärt er Euch auf der rechten Seite selbst – wir verraten Euch seine Entstehungsgeschichte: Die Drohne Larry war ein Platzhalter für Designer, um Schadenswerte und Trefferzonen zu definieren. Später bekam Larry Grips verpasst und diente fortan mit seinen Bot-Brüdern zur Bug-Suche. Auch der neue Theater-Modus diente ursprünglich nicht dem Zweck, Matches aufzuzeichnen und in bis zu sechs Segmenten aneinanderzuschneiden, verrät Mark. Um Eure genialsten Momente für die Nachwelt zu bewahren, bastelt Ihr nun Clips mittels Schulterkamera, Ego-Perspektive und einer frei beweglichen Linse. Das verknüpft der Theater-Modus mit Zoom, Zeitlupe, Rück- und Vorspulfunktion, einer Pause-Taste sowie einer Screenshot-Funktion. Auf Knopfdruck wechselt Ihr zwischen den Spielern, eine Leiste in der unteren Bildmitte verrät, wann dieser Kills erzielte oder gestorben ist.

> Schrotflinten sind in "Black Ops" keine Sekundärwaffen mehr.

Für ein fehlerfreies und ausgewogenes Spielerlebnis lege sich Treyarch ins Zeug, verspricht Mark, denn das ließe sich nur in langwierigen Prozessen gewährleisten. Der im Vorgänger zu mächtige Messerangriff mit vergrößerter Reichweite via Commando-Perk wurde zur Sekundärwaffe degradiert, Schrotflinten sind hingegen keine solche mehr. Der Napalm-Luftangriff verschleiert nun die Position der Gegner, was den aufwändigen Einsatz eines Aufklärungsfliegers erfordert. Als eine der größten Erleichterungen empfinden wir die Entscheidung, Killstreak-Kills nicht länger zu einer neuen Abschuss-Serie zu zählen.

Unser Abend mit "Black Ops" bestätigte die Erwartung an die famosen Kontrollen und die tolle Inszenierung, vereinzelte Clipping-Fehler am Boden oder unscharfe Texturen fallen angesichts der motivierenden Spielideen nicht ins Gewicht.



360 Die Valkyrie-Rakete ist ein neuer Killstreak: Wem sieben Abschüsse ohne Gegentreffer gelingen, freut sich über die fernsteuerbaren Flugkörper.

360 Das Ballistik-Messer verschießt tödliche Klingen, erfordert aber präzises Zielen. Im Zusammenspiel mit gewissen Perks sorgte das Messer in der Vergangenheit für Balancing-Probleme – Studioboss Mark Lamia gelobt Besserung für "Black Ops".

System	**PS3 / 360 / Wii / DS**
Entwickler	**Treyarch, USA**
Hersteller	**Activision**
Genre	**Ego-Shooter**
Termin	**9. November**

DAS GEFÄLLT UNS:
- vielversprechende neue Spielmodi
- motivierendes Geld- und Punktesystem
- pfeilschnelle und saubere Grafik
- Soldaten mit Gefühlen

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- zu brutal für Deutschland
- US-Hurra-Patriotismus bitte minimieren

FAZIT » Butterweiche Kontrollen, jede Menge motivierender Spielideen und eine Top-Grafik verleihen "Call of Duty: Black Ops" das Potenzial zum fesselnden Dauerbrenner in Eurer Konsole.

»Manche Leute verwechseln ihren Spielstil mit Spielbalance«

M! Games: "Black Ops" beinhaltet mit den CoD-Points eine Währung zum Freischalten von Aufträgen oder Killstreaks. Bietet Ihr diese auch zum kostenpflichtigen Download an – etwa so, wie zusätzliche Erfahrungspunkte bei "Dante's Inferno"?
Mark Lamia: Nein, CoD-Points sind eine rein spielinterne Währung. Aber es wird natürlich richtige Zusatzinhalte wie Karten geben, die dann kostenpflichtig sind.

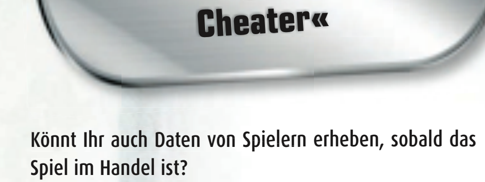
Wie funktioniert der neue Training-Modus?
Man kann Combat-Training alleine oder kooperativ mit Freunden gegen computergesteuerte Bots spielen. Die Idee dahinter: Der Mehrspieler-Modus von "Call of Duty" ist ein wesentlicher Bestandteil der Marke. Dennoch gibt es viele Spieler, die sich damit bislang nur wenig oder überhaupt nicht beschäftigt haben – und das halten wir für falsch. Dank des Rangsystems und der Perks ist das nämlich ein eigenständiges Spiel, das nun mal einfach 'Mehrspieler-Modus' heißt. Deshalb haben wir nach einem Weg gesucht, Spielern eine vergleichbare Erfahrung zu bieten, ohne tatsächlich gegen andere Menschen spielen zu müssen. Man muss dazu mit der Konsole online sein, weil wir das Multiplayer-System kontinuierlich aktualisieren werden. Hinter beiden Modi steckt nahezu das identische System, man spielt sogar auf den gleichen Karten.

Im Training-Modus stehen vier Schwierigkeitsstufen zur Wahl. Ich für meinen Teil habe keine Chance gegen Bots auf der höchsten Schwierigkeit, auf 'Normal' komme ich hingegen gut zurecht, das entspricht meinen Fähigkeiten. Fortgeschrittene Spieler, die ihre Fertigkeiten – etwa mit einer bestimmten Waffe – trainieren oder nur die Karten kennen lernen möchten, versuchen sich an den Bots, was zudem weder Online-Statistik noch Rang des Mehrspieler-Modus beeinflusst.

Welche Spielmodi werden angeboten?
'Team Deathmatch' und 'Free for all' werden spielbar sein, Aufträge gibt es jedoch nicht. Wir wollen den Eindruck eines Mehrspieler-Matches erwecken, ohne Spieler dem Druck realer Gegner auszusetzen. Um den Leuten zu vermitteln, was zu tun ist, integrieren wir kontextabhängige Hinweise. Erfahrene Spieler dürfen sie natürlich auch abschalten.

In "Black Ops" ermöglicht die Steuerung nun, sich an Kanten hochzuziehen oder aus dem Sprung bzw. Rennen heraus in die Liegeposition zu wechseln. Dadurch verändern sich Spieltempo sowie die Art und Weise, wie man sich durch die Levels bewegt. Das klingt nach einer großen Herausforderung für Leveldesigner?
Das 'Dive to Prone'-Feature ist tatsächlich das komplizierteste, denn bislang musste man erst stehen bleiben, ehe man sich hinlegen konnte. Jetzt klappt das auch aus dem Laufen heraus. Wann immer man ein Kernelement verändert, das sich seit langer Zeit in der Praxis bewährt hat, hat das enorme Auswirkungen. Die Abstimmung war schwierig und wir haben viel experimentiert, auch hinsichtlich der Tastenbelegung, weil einige Spieler das Manöver versehentlich ausgelöst haben, bei anderen hat es nicht geklappt. Wir mussten die richtige Balance finden, auch was Höhen betrifft, über die man springen kann. Schließlich darf der Spieler nicht an Orte springen können, an die er nicht gelangen soll. Es hat sich auf alles von der Tastenbelegung bis zum Aufbau der Levels ausgewirkt.

In einigen Foren wurde über Balancing-Probleme bei "World at War" und auch "Modern Warfare 2" diskutiert. "Black Ops" hat noch mehr Gimmicks und neue Spielelemente wie das fernsteuerbare Auto. Wie gewährleistet Ihr die Spielbalance?
Es ist wahnsinnig viel Arbeit, das abzustimmen. Aber wir glauben, dass wir darin ziemlich erfahren sind. Wir verfügen über einige hilfreiche Methoden. Im Moment spielen Hunderte von Leuten "Black Ops". Wir betreiben interne Beta-Tests und es gibt ein Test-Team bei Activision. Von jedem einzelnen Spiel erheben und analysieren wir Daten. David Vonderhaar, der Multiplayer Design Director, wertet die Berichte aus und wenn er beispielsweise feststellt, dass ein bestimmter Gegenstand zu häufig benutzt wird, könnte er zu mächtig sein. Womöglich werden manche Objekte auch gar nicht verwendet, also feilen wir daran, solange es uns möglich ist. Das ist schwierig, aber wir sind zuversichtlich! Manche Leute verwechseln übrigens ihren eigenen Spielstil mit Spielbalance und halten bestimmte Dinge für unausgewogen. Tatsächlich liegt es aber eher daran, wie sie spielen.



Könnt Ihr auch Daten von Spielern erheben, sobald das Spiel im Handel ist?
Ja. Außerdem verwenden wir den neuen Theater-Modus dafür. Den haben wir ursprünglich unter anderem auch dafür entwickelt, Cheater aufzuspüren, denn so können wir beobachten, was sie machen. Wenn jemand einen Cheater meldet, gehen wir ins Spiel, sehen uns den Verdächtigen genau an und werten ihn aus.

Wir erheben eine Menge Backend-Daten und haben besondere Möglichkeiten, das Spiel rasch anzupassen, zudem widmet sich ein spezielles Team nach dem Launch ausschließlich derartigen Themen. In der Vergangenheit hatten wir zwar auch ein Auge darauf, aber eben kein eigenes Team.



Anzahl	Killstreak	Auswirkung
3	Spionageflugzeug	Zeigt Feindposition auf der Minimap, kann abgeschossen werden
3	RC-XD	Ferngesteuertes Auto, explodiert auf Knopfdruck
4	Spionageflugzeug-Abwehr	Deaktiviert Minimap für einen kurzen Zeitraum
4	SAM-Geschütz	Frei platzierbares Anti-Luft-Geschütz
5	Nachschubpaket	Beinhaltet zufälligen Killstreak oder Munitionskiste
5	Napalm-Angriff	Luftschlag mit üppigen Flammen, zeigt Feinde nicht an
6	Sentry Gun	Frei platzierbares Geschütz gegen Feinde
6	Mörser-Team	Mörser-Angriff gegen zwei wählbare Punkte
7	Hubschrauberangriff	Ruft feuerstarken Kampfhubschrauber herbei
7	Valkyrie-Raketen	Feuert ferngesteuerte Raketen
8	Blackbird	Zeigt Feindposition auf der Minimap, kann nicht abgeschossen werden
8	Rolling Thunder	Flächendeckender Luftschlag
9	Hubschrauberschütze	Verleiht Kontrolle über ein Heli-Geschütz
11	Hunde	Wachhunde spüren Gegner auf und greifen an
11	Kampfhubschrauber	Ein frei steuerbarer Kampfhubschrauber


BEGLEITE DIE BEIDEN ÜBERLEBENDEN AUF IHREM WEG IN DIE FREIHEIT: EIN FURCHT-LOSER KÄMPFER NAMENS MONKEY...
SOWIE DIE ACHTSAME UND CLEVERE TRIP.








IHR ÜBERLEBEN HÄNGT NUN GANZ VON DIR AB: KANNST DU DICH VON DEINEN KETTEN BEFREIEN?

GAMECUBE

Erschienen:	2001 (Japan, USA) / 2002 (Europa)
Startpreis:	199 US-Dollar / 199 Euro
Hersteller:	Nintendo
Verkaufte Geräte:	ca. 22 Millionen
Spiele:	ca. 600

Technik: Nach drei Modul-Heimkonsolen macht Nintendo den Schritt hin zum optischen Speichermedium. Im GameCube rotiert eine spezielle, nur 8 cm große Mini-DVD mit 1,5 Gigabyte Kapazität, was die Konsole vor Raubkopien schützt und für kurze Ladezeiten sorgt. IBM verantwortet Design und Produktion des mit 485 MHz getakteten Hauptprozessors "Gekko". Der kombinierte Grafik-/Sound-Chip von ATI ("Flipper") beherrscht alle angesagten optischen Special-FX wie Environment-Mapping, anisotropisches Filtering, Multi-Sample-Anti-Aliasing und Texturkompression – Nintendos Würfel rangiert in puncto Grafikpower vor Sonys PS2 und oft sogar auf Augenhöhe mit der Xbox. Unterstützt wird das Prozessor-Duo von zweierlei RAM-Arten, die insgesamt 40 Megabyte Speicherplatz bieten. An den beiden AV-Buchsen (analog/digital) stehen in Japan knackige S-Video- bzw. YUV-Signale an. In Europa wird S-Video durch ebenso scharfes RGB ersetzt, die 480p-Darstellungsoption per YUV-Kabel fällt in PAL-Ländern weg – der Grund: die Strippen sind hierzulande nicht erhältlich! Kurios: Die missverständlich bezeichnete 'Digital AV Out'-Buchse liefert nur analoge Bilddaten. Sound gibt es ebenfalls ausschließlich in analoger Form, das Surround-Tonformat Dolby ProLogic II bleibt das höchste der Gefühle.

Marktbedeutung: Nintendos Abwärtstrend bei den Verkaufszahlen erreicht mit dem GameCube seinen Höhepunkt – nie setzt eine Big-N-Heimkonsole weniger Einheiten ab. Hauptverantwortlich dafür ist Nintendos Unentschlossenheit in vielen Bereichen. So hat der GameCube schnell das Image als Kiddie-Konsole weg, die von Capcom eingekaufte "Resident Evil"-Exklusivität für die Hauptserie kann die vorherrschende Meinung nicht ändern. Zudem wird die zunächst aggressiv kommunizierte GBA-Konnektivität bald ad acta gelegt: Dritthersteller nutzen dieses Feature wenn überhaupt nur halbherzig, Spieler erkennen darin keinen entscheidenden Zusatznutzen und scheuen den Verkabelungsaufwand. Schließlich möchte Nintendo Online-Spiele – aber auch wieder nicht: Modem und Breitbandadapter sind als teures Zubehör erhältlich, jedoch machen nur eine Handvoll Games davon Gebrauch. Darüber hinaus endet in der GameCube-Ära eine äußerst fruchtbare Zusammenarbeit: Der langjährige Exklusiventwickler Rare trennt sich 2002 von Nintendo und werkelt künftig für die Xbox-Konkurrenz. Die Rückkehr von Square Enix als Third-Party-Entwickler lässt bei Rollenspiel-Fans Hoffnung aufkeimen, letztlich bekommen sie mit "Crystal Chronicles" nur ein Spin-Off der populären "Final Fantasy"-Serie. Andere Dritthersteller verhalten sich ebenfalls zurückhaltend und veröffentlichen oft halbgare Umsetzungen ihrer Multiplattform-Titel, Konami setzt bei vielen Top-Marken (u.a. "Silent Hill") ganz auf PS2 und Xbox.

Spiele: Der GameCube ist die erste Nintendo-Konsole, die zum Start ohne "Mario"-Spiel auskommen muss. Marios Bruder Luigi ("Luigi's Mansion") teilt sich das mickrige, drei Titel umfassende japanische Start-Line-up mit dem exzellenten "Wave Race: Blue Storm" und Segas erster Veröffentlichung für ein Nintendo-Gerät: "Super Monkey Ball". Mickrig ist schlussendlich auch die Gesamtzahl der Spielveröffentlichungen, nur gut 600 Games erscheinen für Big Ns Würfel. Immerhin tummeln sich darunter viele zeitlose, meist exklusive Klassiker: Die "Zelda"-Serie erhält zwei neue Abenteuer ("Wind Waker", "Twilight Princess") sowie aufgehübschte Versionen älterer Episoden, "Resident Evil 4" wird die Blaupause für moderne Actionspiele, das "Metroid Prime"-Duo definiert die prestigeträchtige Serie neu und die diversen "Marios" überzeugen durch gewohnt hohe Qualität. Multiplattform-Entwicklungen leiden dagegen oftmals unter dem GameCube-Controller, der mit seiner eigenwilligen Buttonanordnung (eine zentrale Aktionstaste für den rechten Daumen) eine Anpassung des Spielablaufs verlangt, was sich viele Software-Hersteller jedoch schenken.

Sammelsurium: Konsole und die meisten Spiele sind günstig zu bekommen – mit 20 Euro für den Würfel und ab 5 Euro für Spiele ist man dabei. Nur einige der Toptitel wie das letzte "Zelda" ("Twilight Princess") kosten 30 Euro aufwärts. Teurer wird es bei einigen Japan-exklusiven Perlen oder der US-Version des Rollenspiels "Baten Kaitos 2". Den Länderschutz des GameCube umgeht man durch einen simplen Hardware-Umbau (USA/Japan-Schalter) oder mittels Freeloader-Software. Auffallend sind die zahlreichen Sonderedition der Konsole (vor allem in Japan) – wobei oftmals nur der Laufwerksdeckel modifiziert wird.



Klein, knuffig, kantig: Die Verpackung des GameCube ist kaum größer als die Konsole.



In Japan erscheint mit dem Panasonic Q ein Hybride aus GameCube und DVD-Player. Das silberne Glanzstück ist Sammlern heute rund 200 Euro wert.



Nur in Japan kommt der GameCube in der Farbe Orange auf den Markt.



Der GameCube in Weiß: die letzte Farbvariation in Deutschland.

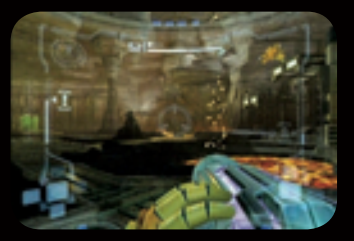


Bundle-Specials: Im Paket mit Spielen erscheinen weitere Farben.

Serien!

Fortsetzungen, die den GameCube geprägt haben.







Mario, Link, Donkey Kong und die Pokémon-Schar – all diese Nintendo-Maskottchen feierten ihre 3D-Premiere bereits auf dem Nintendo 64. "Metroid"-Heldin Samus Aran muss sich bis zum Erscheinen des GameCube gedulden. Doch die beiden "Metroid Prime"-Teile unter Regie der Retro Studios entschädigen für die Wartezeit und beamen Samus in sensationelle Ego-Abenteuer mit dichter Sci-Fi-Atmosphäre.



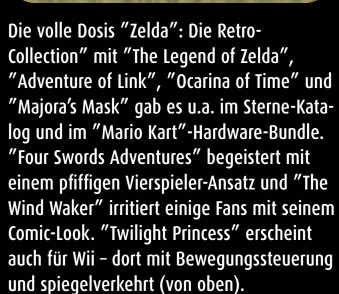





Die volle Dosis "Zelda": Die Retro-Collection" mit "The Legend of Zelda", "Adventure of Link", "Ocarina of Time" und "Majora's Mask" gab es u.a. im Sterne-Katalog und im "Mario Kart"-Hardware-Bundle. "Four Swords Adventures" begeistert mit einem pfiffigen Vierspieler-Ansatz und "The Wind Waker" irritiert einige Fans mit seinem Comic-Look. "Twilight Princess" erscheint auch für Wii – dort mit Bewegungssteuerung und spiegelverkehrt (von oben).

Nintendos Entwickler-Guru Shigeru Miyamoto und "Resident Evil"-Papa Shinji Mikami (rechts im Bild oben) besiegeln im September 2001 die GameCube-Exklusivität der Horror-Serie. Es kommen die Teile "Zero", das Remake des ersten Teils (Bilder von oben), die indizierten Episoden 2, 3 und "Code: Veronica X" (ohne Bilder) sowie "Resident Evil 4" (unten). Die Exklusivität hält jedoch nur vier Jahre: 2005 erscheint Teil 4 für PS2.

Nach drei Episoden für das Nintendo 64 erscheinen satte vier "Mario Party"-Teile für den GameCube – bisheriger Rekord! Die Mischung aus Brettspiel und actionreichen Minigames ist Multiplayer-Spaß in Reinkultur. Die Teile 4 und 5 bieten zu den Vorgängern kaum Neuerungen, die Episoden 6 und 7 (Bilder von oben) unterstützen das billig wirkende GameCube-Mikrofon, welches über einen Memory-Card-Slot mit der Konsole kommuniziert.




Schund!

Finger weg von diesen finsteren Machwerken.


3 Engel für Charlie: Volle Power (Ubisoft)


Animaniacs: The Great Edgar Hunt (Ignition)


Böse Nachbarn (Jowood)

Special!

GameCube-Spiele, die den Game-Boy-Link unterstützen.


Animal Crossing (Nintendo)


Final Fantasy: Crystal Chronicles (Square Enix)


Sonic Adventure 2: Battle (Sega)

Sammeln!

Spiele und Zubehör, die jedem Retro-Sammler gut zu Gesicht stehen.



Teil 3 der "Donkey Konga"-Serie erscheint nur in Japan. Gesteuert wird das Musikspiel mit...

...den DK Bongos – ebenso wie das Jump'n'Run "Donkey Kong Jungle Beat".



Auf dem GameCube setzt Nintendo die Tradition des Game-Boy-Players fort. Damit lassen sich Handheld-Titel auf dem TV spielen; Zubehör-Profi Hori liefert das passende Pad.



Mit dem wuchtigen Wavebird-Controller spielen GameCube-Fans kabellos – allerdings fehlt das Rumble-Feature.



Nur in Japan veröffentlicht Hudson vier gelungene Remakes von Klassikern: Lode Runner, Adventure Island, Star Soldier und PC Genjin (Bonk).



Disney's Tricky Mickey (Capcom)



Monster Jam Maximum Destruction (Ubisoft)



Splinter Cell: Pandora Tomorrow (Ubisoft)



Wario World (Nintendo)

Spielen!

10 Spiele für den GameCube, die Ihr Euch nicht entgehen lassen solltet.



Paper Mario: Die Legende vom Äonentor (Nintendo)



Super Mario Sunshine (Nintendo)



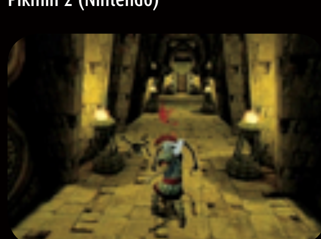
Mario Kart: Double Dash!! (Nintendo)



Pikmin 2 (Nintendo)



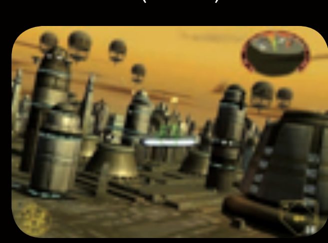
Metal Gear Solid: The Twin Snakes (Konami)



Eternal Darkness (Nintendo)



Wace Race: Blue Storm (Nintendo)



Star Wars: Rogue Leader (LucasArts)



Viewtiful Joe (Capcom)



Super Smash Bros. Melee (Nintendo)

NACHRICHTEN

Katamari-Erfinder verlässt Namco

JAPAN • Keita Takahashi, der Schöpfer der kultigen "Katamary Damacy"-Serie, ist nicht mehr bei Namco-Bandai angestellt. Das bestätigte zunächst ein Unternehmenssprecher, wenig später korrigierte der Japaner sein Facebook-Profil: Sein Arbeitgeber ist jetzt nur noch der englische Woodthorpe Grange Park – in dieser Nottinghamer Parkanlage arbeitet Takahashi als Designer eines Spielplatzes. Wer seine Äußerungen in den letzten Jahren verfolgt hat, für den kommt der Weggang wenig überraschend.

Erst kürzlich hatte er Namco eine "mittelmäßige Firma" geheißen und das zu geringe Budget des PSN-Experiments "Noby Noby Boy" kritisiert: "Ich wollte die Grenzen zwischen Spielzeug und Videospiel einreißen. Wegen des Budgetlimits war das Ergebnis aber nicht zufriedenstellend."

Blickt man weiter zurück, finden sich Aussagen des studierten Bildhauers, die sowohl der Spielebranche ein schlechtes Zeugnis ausstellen als auch Takahashis Ängste dokumentieren: "Ich bin sehr ineffizient, ich habe in elf Jahren nur vier Spiele gemacht" beichtete er der Webseite usethis.com.

Gegenüber gamasutra.com äußerte Takahashi: "Viele heutige Spiele idealisieren mit toller Optik und massig Explosionen Abläufe, die eigentlich langweilig sind. (...) Ich persönlich verstehe nicht, wo da der Spaß ist – der Erfolg solcher Spiele verwirrt mich. (...) 'Katamari' durfte ich entwickeln, weil ich mich weigerte, an einem der anderen langweiligen Titel zu arbeiten." Takahashis Satz "Seit Jahren merke ich, dass ich nicht in die Spieleindustrie passe; mir gefällt zudem die Richtung, in die sich die Branche aktuell bewegt nicht" schließlich lässt ein Wiedersehen mit dem Freigeist unwahrscheinlich erscheinen, unserer Meinung nach ein echter Verlust. *ms*



Nicht so zufrieden mit seinem Job, wie es hier aussieht: Keita Takahashi.

Big BioWare is watching you

KANADA • Hier geht es weder um George Orwells Buchklassiker noch um das umstrittene TV-Format, das renommierte Entwicklerstudio BioWare ist das Thema. Die RPG-Experten haben still und heimlich Daten von "Mass Effect 2"-Spielern gesammelt. Etwas Böses haben sie damit nicht im Sinn – vielmehr werden die anonym behandelten Werte dazu verwendet, die Serie zu verbessern, betont Projektleiter Casey Hudson: "Die Daten, die wir bekommen, betreffen bestimmte Ereignisse – beispielsweise erfahren wir, ob Spieler Dialoge überspringen. Das geschieht anonym, wir bekommen nur Zahlen, wie oft das vorkommt. Zwar beäugen wir die Datensammelei kritisch, interessant sind die Ergebnisse (siehe Tabelle) aber allemal. *st*

Statistiken aus "Mass Effect 2"

Beliebteste Klasse	Soldat
Unbeliebteste Klasse	Techniker
Durchschnittliche Durchspielzeit	33 Stunden
Gesichts-Editor genutzt	80 %
Mit männlichem Shepard gespielt	80 %
Mit weiblichem Shepard gespielt	20 %
Durchspiel-Rate	50 %
Spielstand aus Mass Effect importiert	50 %
23-mal durchgespielt	4 Spieler
übersprungene Dialoge	15 %



Minenarbeiter erhalten PSPs

CHILE • Vor einigen Wochen stürzte eine Gold- und Kupfermine in Chile ein und begrub 33 Minenarbeiter. Nach dem ersten Schock atmete die Welt erleichtert auf, als es einem Rettungsteam gelang, mithilfe einer Mini-Videokamera Kontakt zu den Verschütteten aufzunehmen.

Wie durch ein Wunder waren alle Arbeiter wohlauf und unversehrt. Seitdem erhalten sie durch einen schmalen Versorgungsschacht alles Überlebensnotwendige. Laut der chilenischen Regierung kann es drei bis vier Monate in Anspruch nehmen, die Männer zu befreien.

Angesichts dieser langen Zeit werden sich die Arbeiter über ihr neuestes Rettungspaket sicherlich gefreut haben: In einer Hilfslieferung befand sich für jeden Verschütteten eine tragbare PlayStation. In 700 Metern Tiefe können die Arbeiter von nun an zumindest ein wenig elektronische Unterhaltung genießen. Künftig werden die Transportbehältnisse auf ihrem Weg zurück an die Oberfläche neben Briefen an die Familie wohl auch verbrauchte Akkus enthalten. Wir hoffen natürlich auf eine zügige Rettung aller Verschütteten – vielleicht tragen die PSPs zumindest einen kleinen Teil dazu bei, diese unvorstellbar schwierige Wartezeit unter der Erde auszuhalten. *gg*

NEWS-TICKER »

+++ Unsterblich? Die Doppel-CD "Immortal 4" kommt im Dezember und bietet wie ihre drei Vorgänger alte Amiga-Spielemusik in neuem Gewand: 150 Minuten u.a. mit "Flashback", "Lemmings", "Turrican 2", "Wing Commander". +++ Tiefenwirkung: Das seit Mitte September verfügbare PS3-Software-Update zur Version 3.50 ermöglicht das Abspielen von entsprechenden Blu-rays in 3D. +++ Glückwunsch! Mit satten

PlayStation 3 geknackt

WELTWEIT • Lange Zeit hielt Sonys PlayStation 3 den Angriffen der Raubkopierer-Gemeinde stand – vor Kurzem ist auch diese Bastion gefallen, der Kopierschutz von Sonys Konsole kann von Otto-normalspielern umgangen werden. Möglich macht das eine Software namens "PS Jailbreak", die den Menüpunkt 'Install Package File' zur Benutzeroberfläche hinzufügt. Normalerweise gibt es diese Option nur bei speziellen Debug-Konsolen. Auf ein programmierbares USB-Medium installiert (z.B. USB-Entwicklerboards mit AT90-Microcontroller, aber auch spezielle USB-Sticks für zirka 50 Euro), ermöglicht es der "PS Jailbreak" mittels eines herunterladbaren Backup-Loaders, Spiele auf eine interne oder externe Festplatte zu überspielen und jederzeit von der Platte zu starten, solange ein Originalspiel im Laufwerk steckt.



Sonys Albtraum: Der "PS Jailbreak"-Hack erlaubt das Kopieren von PS3-Spielen auf Festplatte.

Der Kopie von PS3-Spielen stand damit – zumindest theoretisch – nichts mehr im Wege. Obendrein verhindert der Hack, dass die Konsole Firmware-Updates lädt. Zusätzlich existiert eine Version des Hacks namens "PS Freedom", bei der der fragwürdige Teil der Features abgeschaltet wurde: Bei dieser Variation des Hacks ist es nicht möglich, den Inhalt der Spielediscs auf eine Festplatte umzuleiten; außerdem friert die Konsole beim Abziehen des Sticks nicht mehr ein. Diese Open-Source-Version soll die PlayStation 3 für Homebrew-Programmierer öffnen. Weil der Code jedoch frei verändert werden kann, ist es nur eine Frage der Zeit, bis die Kopierfunktionen wieder eingebaut sind – zum Redaktionsschluss war "PS Freedom" noch sauber.

Sony hat auf die Hacks reagiert und das Firmware-Update 3.42 veröffentlicht, das die Modifizierungen außer Kraft setzt. Wer dieses Update nicht herunterlädt, muss auf den Zugang zum PlayStation Network und damit auf Online-Gaming sowie weitere Updates verzichten. *gg/tk*

Einer für alle: Arcade Pro Joystick

DEUTSCHLAND • Auch in Zeiten von Kinect und Move schwören viele Spieler auf die guten, alten Arcade-Sticks. Insbesondere wer gerne klassische Shooter oder Beat'em-Ups einlegt, kommt um die oft ebenso wuchtigen wie präzisen Eingabegeräte nicht umhin.

Über Big Ben erscheint ein besonders praktisches Exemplar aus dem Hause Datel: Der Arcade Pro ist mit ca. 50 Euro nicht nur vergleichsweise günstig, Ihr könnt das gute Stück auch an PS3, Xbox 360 und PC betreiben – für Spieler mit mehreren Systemen ein echtes Kaufargument. Aber nicht nur hier überzeugt das Gerät, auch in der Handhabung macht es eine sehr ordentliche Figur. Zwar hat der Stick in der neutralen Position etwas Spielraum, trotzdem werden Befehle bei anspruchsvollen Prügelspielen sofort erkannt und umgesetzt – den "Street-Fighter IV"- und "BlazBlue"-Test bestand der Arcade Pro anstandslos. An die unbeschrifteten Buttons müsst Ihr Euch gewöhnen, aber das ist der Preis, den Ihr für die Flexibilität zahlt. *tn*



Positive Messebilanz

KÖLN • Die gamescom, Deutschlands große Spielemesse, ist vorbei und die Veranstalter ziehen eine positive Bilanz. 2010 wurden insgesamt 254.000 Besucher verzeichnet, das sind 9.000 mehr als im Vorjahr. Da konnten auch die in großer Zahl aufgestellten Spielstationen stundenlange Wartezeiten nicht verhindern.

Während der fünf Messetage präsentierten 505 Aussteller aus 33 Ländern ihre neuesten Entwicklungen. Laut offiziellen Angaben feierten 200 Spiele in Köln Premiere, große Neuankündigungen blieben aber wie schon 2009 bzw. die Jahre zuvor in Leipzig aus. Im Hardware-Bereich standen die bewegungsempfindlichen Controller PlayStation Move und Microsofts Kinect im Mittelpunkt. Pressevertreter (z.B. Eure M!) hatten bei Nintendo die Chance, Hand an den 3DS zu legen – in den für Besucher zugänglichen Messehallen suchte man die Handheld-Innovation aber vergeblich. Immerhin hatten alle Besucher die Möglichkeit, einige PlayStation-Titel in stereoskopischem 3D anzuspielen. *gg/tk*

gamescom


Mehr als eine Viertelmillion Spiele-interessierte Besucher tummelten sich vom 18. bis 21. August in den Hallen der Kölnmesse.

200 Nennungen des Wortes 'Fuck' hat sich "Mafia II" den Rekord in der Guinness-Kategorie 'Spiel mit den meisten Flüchen' gesichert. +++ Gerüchteküche 1: Shaun Himmerick, Produzent bei Netherrealm Studios ("Mortal Kombat"), sprach in einem Interview über den PSP-Nachfolger: "Wir haben schon eine PSP 2 im Haus, sie sieht sehr leistungsstark aus." +++ Gerüchteküche 2: Auf die Twitter-Frage "Wird es 'Bayonetta 2' geben?" antwortete Produzent Hideki Kamiya schlicht mit "Ich glaube daran." +++

Eurocon 2010

MANCHESTER • Anfang September trafen sich Retro-Fans zur Eurocon – einer zweieinhalbtägigen Veranstaltung, die zum elften Mal stattfand und rund 80 Teilnehmer nach Manchester lockte. Oder besser: ins Pub "Lass O'Gowrie" – dank diverser Arcade-Maschinen und monatlicher Spieleabende für Anhänger klassischer Computer und Konsolen generell einen Abstecher wert. Das Programm der Eurocon 2010 war dicht gedrängt: Diverse Wettbewerbe, darunter eine 'Tapper Challenge' (mit einigen Litern Bier als Hauptpreis), eine Charity-Auktion, Spielstationen mit Systemen von Super Cassette Vision bis Saturn und die Präsentation rarer Heimcomputer (ausgestellt vom britischen Retro Computer Museum) vertrieben die Zeit. Daneben gab es feste Programmpunkte: Bei einem 'Show&Tell' stellten Eurocon-Besucher ihre interessantesten Sammelobjekte vor – darunter die erste Sprachsteuerung für Spiele, das MBX von Milton Bradley für den Ti-99/4A, sowie Originalgemälde von 1980er-Jahre-Cover-Künstlern wie Oliver Frey. Ein 'Guest Speaker Panel' brachte Andreas Lange vom Berliner Computermuseum sowie Bob Wakelin, Zeichner von über 100 Covern für Ocean-Spiele von "Rainbow Islands" bis "Wizball", für angeregte Diskussionen auf die Bühne. Abgerundet wurde die Veranstaltung von der urkomischen Geek-Stand-Up-Comedy 'Control-Alt-Delete' des englischen IT-Witzboldes Dan Willis. 2011 wird die Eurocon in Deutschland stattfinden – im Herbst 2011 treffen sich die Retro-Aktivisten in Hamburg. *sf*

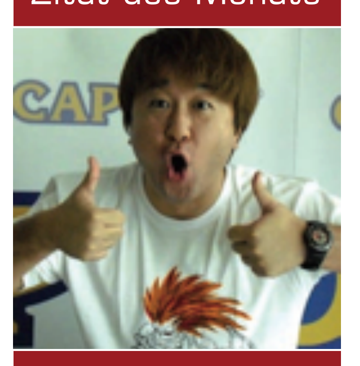




Der englische Sammler Mat Allen zeigte Original-Cover-Artworks aus seinem umfangreichen Fundus.


Dutzende Systeme und Hunderte Spiele durften gezockt werden – z.B. der gute alte Game Boy.

Zitat des Monats

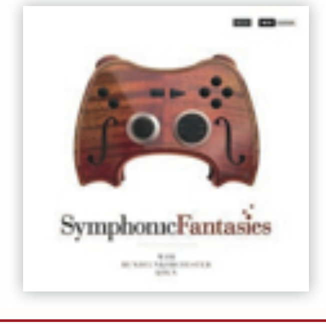


"Vielleicht sollte er je nach Region anders sein. Hakan kam in der Türkei sehr gut an; in Deutschland könnte ich mir David Hasselhoff vorstellen."
Yoshinori Ono, "Street Fighter IV"-Produzent, auf die Frage nach dem perfekten Helden

Symphonic Fantasies

MUSIK-TIPP

Endlich ist das Album zum letztjährigen "Symphonic Fantasies"-Konzert erhältlich. Dank erstklassigem Mastering steht die Aufnahme dem Live-Erlebnis in fast nichts nach – die Arrangements von Jonne Valtonen gehören zu den schönsten Interpretationen der Soundtracks von "Final Fantasy", "Secret of Mana", "Kingdom Hearts" und der "Chrono"-Serie. Anstatt die bekannten Melodien für Orchester nur zu arrangieren, hat sie Valtonen spannend interpretiert und elegant verwoben – deutlich zu hören am Ende des "Chrono"-Stückes, wenn die Themen von "Trigger" und "Cross" übereinandergelegt werden. Mit ca. 15 Euro ist das bei DECCA erschienene Album zudem fair bepreist. Auf der mit 70 Minuten Musik gefülllten CD ist zwar kein Platz mehr für die Zugabe, die wird aber in digitaler Form nachgereicht. *tn*



Benyamin Nuss plays Uematsu

MUSIK-TIPP

Benyamin Nuss ist deutschen Spielemusik-Fans kein Unbekannter: Bereits auf der CD zum Chris-Hülsbeck-Konzert "Symphonic Shades" stellte der junge Pianist sein Können am Klavier unter Beweis.

In diesem Herbst geht er mit ausgewählten Stücken von Nobuo Uematsu auf Deutschlandtournee – wir haben in den vergangenen Monaten bereits darüber berichtet. Das dazugehörige Album ist jetzt erhältlich und bietet von verschiedenen Künstlern wie Shiro Hamaguchi und Jonne Valtonen klassisch bis avantgardistisch arrangierte Stücke aus "Final Fantasy", "Blue Dragon" und "Lost Odyssey". Derzeit kostet das bei Deutsche Grammophon veröffentlichte Album schlanke 12 Euro und ist für jeden Spielemusik-Fan Pflicht. Wir sind angenehm überrascht, dass die Spielemusik gerade in Deutschland so aufblüht. *tn*




KONAMI
Endlich brechen wieder dunkle Zeiten an!
Castlevania
Lords of Shadow
07.10.10
© 2010 Konami Digital Entertainment Developed by Mercury Steam
Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.
„PlayStation", „PS3", „PS3" and „" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
XBOX 360
XBOX LIVE
PS3
PlayStation 3
mercurysteam
KOJIMA



NACHGEZÄHLT

Pünktlich zur vorweihnachtlichen Spielesaison veranstaltete Apple sein alljährliches Musik-Event. Dabei steht gewöhnlich das iPod-Line-up im Rampenlicht. Das war auch in diesem Jahr nicht anders. Ebenfalls aus dem Vorjahr bekannt: Die Apple-Chefetage läutet mit bissigen Worten die Neuauflage des iPod touch ein. 2009 versprachen die Konkurrenten DS und PSP laut ihrem iOS-Nebenbuhler "not a lot of fun". Diesmal fischte man aus der Argumentations-Wundertüte wenigstens ein paar Zahlen: Wörtlich kündigte Steve Jobs die Frischzellenkur des "iPhone ohne Telefon" als "Number 1 Portable Game Player" an. Apples flache Medien-Flunder soll weltweit mehr Verkäufe auf die Beine stellen als die mobilen Handhelds von Nintendo und Sony zusammen. Eine gewagte Ansage, die sich als schlichte Lüge herausstellt. Die Nintendo-Geschichte zählt weit über 100 Millionen verkaufter DS. Die PSP von Sony überschritt im Frühling 2009 die Marke von 50 Millionen Spielapparaten. Schon hier hinkt der Vergleich zu den 120 Millionen iOS-Computern, die sich in iPad, iPhone und iPod touch aufspalten. Da der IT-Fabrikant aus Kalifornien es für sein provozierendes Statement jedoch nicht als nötig erachtet, die touch-Umsätze gesondert aufzuschlüsseln, bleiben lediglich Schätzungen. Realistisch ist von 45 Millionen Einheiten – zirka einem Drittel vom gesamten Zahlenkuchen – auszugehen. Und auch die aktuellen Quartalserträge der einzelnen Hersteller sind weit davon entfernt, einen eindeutigen Sieger zu küren. 9,4 Millionen iPods aller Modelle (!) verzeichnen die Apple-Geschäftsbücher in den letzten vier Monaten. Nintendo sammelte Kassenzettel von 3,15 Millionen Geräten ein, während Sony 1,2 Millionen Handschmeichler verbuchte. Der iPod touch müsste 50 Prozent der eigenen Musikspieler-Familie beisteuern, um knapp über den proklamierten DS- und PSP-Zahlen zu liegen. Sehr wahrscheinlich ist das nicht.

Pixel-Pep statt Flower Power

Die Zahlenspiele sind eh überflüssig: Die schlanke Multi-Touch-Maschine mit zwei Kameras, Retina-Bildschirmauflösung und bis zu 64GB-Speicher überzeugt auf ganzer Linie. Für mich ohne Frage: Der neue iPod touch katapultiert die iOS-Plattform in den nächsten zwölf Monaten auf einen fortwährend erfolgreichen Kurs. Das Präsentations-Highlight schoss jedoch Shooter-Spezialist Epic Games mit seiner Technikdemo "Epic Citadel" ab: Ungehinderte Weitsicht, atemberaubende Licht- und Schattendynamik sowie verspielte Textur-Nuancen kitzeln mit Unreal-Engine-3-Kraft am bislang unbekannten Leistungs-Limit dieser Plattform. Der populäre Software-Motor gab bereits Titeln wie "Batman: Arkham Asylum", "Mass Effect 2" oder "Borderlands" die Sporen. Ironisch: Für das Macintosh-Betriebssystem am Desktop konnte Apple nie mehr als eine Handvoll Spiele-Entwickler begeistern. Im mobilen (Entertainment-)Markt biedern sich die Studios an. Es gehört mittlerweile zum guten Ton, mindestens einen iOS-Titel im aktuellen Sortiment auszuweisen. Eine Woche nach der Veranstaltung lockerte Cupertinos Rechtsabteilung die Einschränkungen für die Verwendung von Programmier-Werkzeugen von Drittherstellern. Epic Games erklärte nur wenige Tage später sein "Unreal Development Kit" als iOS-fähig. Für kostenlose Produkte bleibt die Verwendung des "UDK" gebührenfrei. Wer Geld mit seiner App-Store-App verdient, zahlt einmal 99 US-Dollar sowie eine Gewinnbeteiligung von 25 Prozent für alle Einnahmen über 5.000 US-Dollar. Zusammen mit der vorgestellten Hardware ist die Kampfansage nicht (mehr) zu überhören. Des kinderleicht zu enttarnenden Zahlenschwindels hätte es dafür nicht bedurft.

Alexander Olma ist iPhone-Junkie und Verfasser von iPhoneBlog.de

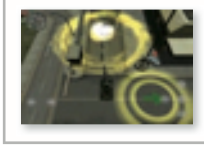
TOP 5
GAMES DES MONATS

Mirror's Edge
Jump'n'Run • Preis: 3,99 €



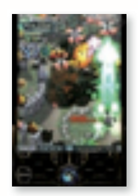
Das Kätzchen auf dem heißen Blechdach: hochauflösendes Cel-Shading-Wettrennen über EAs iPhone-Wolkenkratzer.

Grand Theft Auto: Chinatown Wars HD
Action • Preis: 7,99 € (iPad)



Rockstars Action-Orgie "GTA" ist ein iPhone-Must-Have. Die iPad-Version folgt dieser Empfehlung auf Schritt und Tritt.

DoDonPachi Resurrection
Shoot'em-Up • Preis: 6,99 €



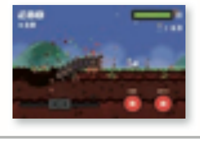
Abgefeuert: Bullet-Hell-Spezialist Cave böllert sich mit diesem furiosen Pixel-Feuerwerk ein weiteres Mal schnurstracks in die Shooter-Charts.

Pizza Boy
Jump'n'Run • Preis: 1,59 €



Retro-Liebhaber frohlocken: ein 8-Bit-Plattformer, wie er im Buche steht. Leider ist das Vergnügen bereits nach 45 Minuten vorbei.

Super Mega Worm
Geschicklichkeit • Preis: 0,79 €



8-Bit-Klötzchenjagd: Als hungriger Allesfresser springt dieser Erdwurm Mensch und Tier an. Wer nicht futtert, der stirbt.

COM!NG

DAS SPIELE-PROGRAMM DER NÄCHSTEN MONATE

Auf Ulrichs Radar...



BITTE WARTEN!

Dass bereits angekündigte Spiele erst Monate oder gar Jahre später in die Läden kommen, ist kein neues Phänomen, als Paradebeispiel dienen etwa das PSone-Abenteuer "Heart of Darkness" und natürlich das – zur allgemeinen Überraschung – doch nicht endgültig verschollene "Duke Nukem Forever". Trotzdem beschleicht mich derzeit das Gefühl, dass immer mehr Spiele gefühlte Ewigkeiten brauchen, bevor sie in den Laufwerken der Konsolen landen. Das lässt sich natürlich mit dem enorm gestiegenen Aufwand begründen, den die HD-Technologie verlangt, um ein vorzeigbares Ergebnis zu erschaffen. Entsprechend haben wir uns daran gewöhnt, dass Mammutwerke wie etwa "Final Fantasy XIII" oder "Metal Gear Solid 4" uns vorab über Jahre hinweg begleiten. Das gehört heutzutage fast zum guten Ton, doch ein paar Neuvorstellungen der jüngsten Zeit verwundern mich trotzdem: So wurden dieses Jahr auf der gamescom-Messe in Köln sowohl von "Street Fighter X Tekken" als auch "BioShock Infinite" bereits spielbare Fassungen vorgeführt, die zumindest technisch bereits ausgereift wirkten – trotzdem müssen wir auf sie noch (mindestens) 18 Monate warten. Da erscheint es beinahe schon zurückhaltend, dass zu Tomonobu Itagakis "Devil's Third" ein 'kommt bis spätestens 2013' angegeben wird, schließlich gab es dazu bislang 'nur' Spielszenen in einem Trailer zu sehen. Vielleicht geht es nur mir so, aber bei diesen Beispielen droht die Vorfreude zu verfliegen: Hier wird früh die Erwartungshaltung so angefeuert, dass sie entweder im Lauf der Zeit in nicht erreichbare Sphären steigt oder die Fans es einfach leid sind, zu warten – und das wäre doch beides schade.



SPIELE-TERMINE							OKTOBER
	Arcania: Gothic 4	Jowood	Rollenspiel		360		12.10.
	BlazBlue: Continuum Shift	Zen United	Beat'em-Up	PS3	360		
S.58	Castlevania: Lords of Shadow	Konami	Action-Adventure	PS3	360		7.10.
UPDATE	Deadly Premonition	Ignition	Action-Adventure	PS3	360		29.10.
UPDATE	Der Herr der Ringe: Die Abenteuer von Aragorn	Warner	Action	PS3		Wii	Oktober
	Der Schattenläufer und die Rätsel des dunklen Turms	Konami	Action-Adventure			Wii	14.10.
	Die Sims 3	Electronic Arts	Simulation	PS3	360	Wii	28.10.
UPDATE	DJ Hero 2	Activision	Musik	PS3	360	Wii	21.10.
UPDATE	EA Sports MMA	Electronic Arts	Sport	PS3	360		21.10.
S.60	Enslaved: Odyssey to the West	Namco-Bandai	Action-Adventure	PS3	360		8.10.
	Fable III	Microsoft	Rollenspiel		360		26.10.
S.30	Fallout: New Vegas	Bethesda	Rollenspiel	PS3	360		22.10.
	Just Dance 2	Ubisoft	Musik			Wii	14.10.
	Medal of Honor	Electronic Arts	Ego-Shooter	PS3	360		14.10.
	NBA 2K11	Take 2	Sport	PS3	360	Wii	8.10.
UPDATE	NBA Elite 11	Electronic Arts	Sport	PS3	360		14.10.
S.30	Rock Band 3	Electronic Arts	Musik	PS3	360	Wii	28.10.
	SAW II: Flesh and Blood	Konami	Action	PS3	360		28.10.
	Scivelation	SouthPeak	Action	PS3	360		1.10.
	Sengoku Basara	Capcom	Action	PS3		Wii	15.10.
	Sports Island 3	Konami	Sport			Wii	14.10.
	Star Wars: The Force Unleashed II	Lucas Arts	Action	PS3	360	Wii	26.10.
UPDATE	Two Worlds II	Topware	Rollenspiel	PS3	360		21.10.
	Vanquish	Sega	Action	PS3	360		22.10.
	Wii Party	Nintendo	Geschicklichkeit			Wii	8.10.
S.65	WRC - World Rally Championship	F + F Distribution	Rennspiel	PS3	360		8.10.
UPDATE	WWE SmackDown vs. RAW 2011	THQ	Sport	PS3	360	Wii	29.10.

Fallout: New Vegas

22. Oktober • Rollenspiel • PS3 / 360

Die Veröffentlichung des inoffiziellen Sequels zum erfolgreichsten Rollenspiel der letzten Jahre steht unmittelbar bevor. Grund genug, unsere gamescom-Spieleindrücke nebst Plausch mit Project Director Josh Soyer zu rekapitulieren. Wenig überraschend: Das Rollenspiel aus dem Hause Obsidian gleicht seinem Vorgänger technisch aufs schüttere Mutantenhaar, lediglich der blaue Himmel über dem neuen Mojave Wasteland und die Tatsache, dass es nun auch wirklich hübsche weibliche Charaktere gibt, fallen auf. Der Plot der Hauptquest wird sich diesmal laut Josh Soyer um das Thema 'Gier' drehen, was im Angesicht des Casino-Settings von New Vegas, in dem Ihr Euch an diversen Glücksspiel-Minigames ergötzt, perfekt passt. Gespannt sind wir auf die Auswirkungen des Traits 'Wildes Wasteland'. Kauft Ihr Euch diesen, werden vormals ernste Spielelemente zum Opfer alberner Gagschreiber. So verwandelt sich ein bestimmter Sprengsatz zum Beispiel in die Heilige Handgranate aus Monty Pythons "Ritter der Kokosnuss".



Videospielmusik für Solo Piano

12. September bis 28. November • Deutschland

Benyamin Nuss ist Videospielern seit dem Kölner "Symphonic Fantasies"-Konzert ein Begriff. Jetzt geht er mit Stücken aus "Final Fantasy", "Blue Dragon", "Rad Racer" und "Lost Odyssey" in Deutschland auf Tournee. Passend dazu erschien am 17. September sein Album "Benyamin Nuss plays Uematsu" (siehe Seite 26). Tourdaten unter: www.benyamin-nuss.de.

Olymptronica

30. bis 31. Oktober • Frankfurt am Main

Aufgrund von außerplanmäßigen Reparaturen am universitären Veranstaltungsgebäude findet die fünfte "Olymptronica" in diesem Jahr erstmals am letzten Oktoberwochenende statt. Die unterstützenden Hersteller freut's, denn dann beginnt das Weihnachtsgeschäft. Im letzten Jahr waren auf der Messe für Spielkultur u.a. Nintendo und Konami groß vertreten.

Video-Games Sammlerbörse

9. Oktober • Hamburg

Volljährige Retro-Liebhaber zieht es im Oktober an die Alster ins Bürgerhaus Wilhelmsburg in der Mengestraße 20. Auf über 120 Händlertischen präsentieren sich hier Raritäten, aktuelle Titel und allerlei Merchandise. Für 5 Euro taucht Ihr ab in die Vergangenheit und schaut auch bei den Ständen namhafter Firmen wie Capcom und Daedalic vorbei.

Rock Band 3

28. Oktober • Musik • PS3 / 360 / Wii / DS



Während "Guitar Hero" mit "Warriors of Rock" (Test auf Seite 73) keine spielerischen Experimente wagt, wird "Rock Band 3" von Harmonix konsequent weiterentwickelt. Die zwei wichtigsten Neuerungen konnten wir genauer unter die Lupe nehmen: das Keyboard und den "Pro"-Modus. Wer sich als musikalischer Tastenklimperer betätigen will, gönnt sich das zwei Oktaven umfassende Elektropiano. In der Standard-Spielvariante ähnelt die Bedienung der Normalo-Gitarre, denn fünf nebeneinanderliegende Tasten decken alle Notenbahnen ab. Kniffliger wird es bei "Pro": Dann müsst Ihr Eure Finger über die komplette Tastatur wandern lassen. Zudem scrollt die Bildschirmanzeige seitlich, weil nicht alle Tasten auf einmal sichtbar sind – das bedeutet ordentlich üben! Schlagzeuger haben es leichter, bei ihnen kommen lediglich drei "Pro"-Becken dazu. Krönung der Komplexität ist aber die Gitarre: Die ultimative Klampfe von Fender Squier (Foto) bietet wie ein echtes Instrument sechs Saiten und 22 Bünde, also 132 Druckpunkte. Und die werdet Ihr im "Pro"-Modus auch alle benutzen, denn dort zockt Ihr auf der höchsten Schwierigkeitsstufe wirklich jede Note eines Songs so wie in der harten Bühnenrealität. Ein abgewandeltes TAB-System (siehe Seite 75) mit Ziffern zeigt Euch exakt, was Ihr greifen müsst.



	SPIELE-TERMINE						NOVEMBER
UPDATE	Alarm für Cobra 11: Das Syndikat	dtp	Rennspiel		360		November
	Apache: Air Assault	Activision	Action	PS3	360		9.11.
S.38	Assassin's Creed: Brotherhood	Ubisoft	Action-Adventure	PS3	360		16.11.
S.8	Call of Duty: Black Ops	Activision	Ego-Shooter	PS3	360		9.11.
	Create	Electronic Arts	Geschicklichkeit	PS3	360	Wii	18.11.
UPDATE	Dance Central	MTV Games	Musik		360		10.11.
UPDATE	Dance Evolution	Konami	Musik		360		10.11.
	Def Jam Rapstar	Konami	Musik	PS3	360	Wii	4.11.
UPDATE	EA Sports Active 2	Electronic Arts	Fitness	PS3	360	Wii	18.11.
NEU	Fighters Uncaged	Ubisoft	Sport		360		
S.31	Fist of the North Star: Ken's Rage	THQ	Action	PS3	360		5.11.
NEU	Ghost Recon	Ubisoft	Action			Wii	
S.32	GoldenEye 007	Activision	Ego-Shooter			Wii	5.11.
S.31	Gran Turismo 5	Sony	Rennspiel	PS3			3.11.
UPDATE	Harry Potter und die Heiligtümer des Todes	Electronic Arts	Action-Adventure	PS3	360	Wii	18.11.
	James Bond 007: Blood Stone	Activision	Action	PS3	360		
NEU	Kampf der Giganten: Angriff der Dinosaurier	Ubisoft	Action			Wii	
UPDATE	Kinect Adventures	Microsoft	Sport		360		10.11.
UPDATE	Kinectimals	Microsoft	Simulation		360		10.11.
UPDATE	Kinect Joy Ride	Microsoft	Rennspiel		360		10.11.
UPDATE	Kinect Sports	Microsoft	Sport		360		10.11.
	Majin and the Forsaken Kingdom	Namco-Bandai	Action-Adventure	PS3	360		26.11.
UPDATE	Michael Jackson: The Experience	Ubisoft	Musik			Wii	25.11.
S.42	Micky Epic	Disney	Action-Adventure			Wii	25.11.
S.31	Need for Speed: Hot Pursuit	Electronic Arts	Rennspiel	PS3	360	Wii	18.11.
	Raving Rabbids: Die verrückte Zeitreise	Ubisoft	Geschicklichkeit			Wii	11.11.
	Sly Collection	Sony	Action-Adventure	PS3			
	Sonic Colours	Sega	Jump'n'Run			Wii	12.11.
UPDATE	Sonic Free Riders	Sega	Rennspiel		360		10.11.
UPDATE	Sports Island Freedom	Konami	Sport		360		10.11.
	Time Crisis: Razing Storm	Namco-Bandai	Action	PS3			
UPDATE	Your Shape: Fitness Evolved	Ubisoft	Sport		360		10.11.

Gran Turismo 5

3. November • Rennspiel • PS3



Fakten-Update zum Racer der Superlative: Die Wetter- (Bild oben) und Tageszeiteneffekte sehen überwältigend aus. Wenn Ihr bei Regen durch eine nächtliche Stadt heizt, kennt Euer Grinsen angesichts des spiegelnden Asphalts und der tanzenden Lichter keine Grenzen. Im Hauptmenü (Bild unten) wählt Ihr u.a. zwischen A-spec-Modus (normale Rennen), B-spec-Variante (eine Art Renn-RPG, in dem Ihr virtuelle Fahrer coacht) und Streckengenerator (verändert diverse Parameter und lasst einen Kurs erstellen). Probe gefahren wird z.B. mit dem Kübel- und Schwimmwagen von VW (Bilder rechts).











Need for Speed: Hot Pursuit

18. November • Rennspiel • PS3 / 360 / Wii

Es lag nahe – und eine ausführliche Probefahrt bestätigt es: Auf Criterions neuem Rennspiel steht zwar "Need for Speed", doch es steckt eine gehörige Portion "Burnout" drin. Optik, Inszenierung und Spielgefühl erinnern frappierend an den Crashraser. Das tut der Reihe gut, denn die Vollgasrennen wirken dynamisch wie selten zuvor und auch die bislang serientypischen Grafikruckler bleiben außen vor.



Kinect für Xbox 360

10. November

Nach dem Preis (150 Euro inklusive der Minispiel-Sammlung "Kinect Adventures") hat Microsoft den europäischen Starttermin festgelegt: Ab dem 10. November können Xbox-360-Zocker ihre Controller zur Seite legen und sich mit Gesten- und Sprachsteuerung austoben. Letztere funktioniert aber vorerst noch nicht im Dashboard. Über ein Dutzend Titel stehen zeitgleich in den Regalen, darunter vielversprechende Namen wie "Dance Central" oder die Raubtier-Schmuserei "Kinectimals".



Fist of the North Star: Ken's Rage

5. November • Action • PS3 / 360

In der Manga-Versoftung verteilt der titelgebende Held Backpfeifen im Sekundentakt. Verantwortlich für die Umsetzung ist Tecmo-Koei. Die Massenschlachten erinnern daher nicht von ungefähr an die "Dynasty Warriors"-Serie. Das gilt auch für die altbackene Technik, die Kämpfe laufen hingegen etwas träger ab als im großen Vorbild. Dafür stimmt der Umfang. Im Legenden-Modus spielt Ihr als Ken originale Geschichten aus den Mangas nach. Im Traum-Modus, den Ihr optional auch kooperativ (an einer Konsole!) bestreitet, müsst Ihr feindliche Stützpunkte einnehmen. Aufgelockert wird das Buttongeklopfe durch die sogenannte Median-Karte. Hier levelt Ihr die Charaktere wie in einem Rollenspiel in Bereichen wie Stärke oder Gesundheit auf und lernt Special Moves. Fans werden mit dem Titel ihre Freude haben. Auch, weil das Spiel ungeschnitten in Deutschland erscheint.







GOLDENEYE 007

Activision holt den legendären Bond-Shooter aus dem Ruhestand und verpasst ihm eine Frischzellenkur.



Wii Ein echter Geheimagent lässt sich weder von tropischer Hitze noch von Eiseskälte aufhalten und zieht bei jeder Witterung ins Gefecht.

Als Activision und Eurocom auf der E3 "GoldenEye 007" für Nintendos Wii enthüllten, war die Freude bei allen Fans des britischen Agenten mit der Lizenz zum Töten groß. Gleichzeitig herrschte aber Verwirrung. Ein "GoldenEye" ohne Pierce Brosnan, dafür mit Daniel Craig? Und wo sind die gestandenen Entwickler aus dem Hause Rare? Die englische Spieleschmiede Eurocom ist sich der Erwartungshaltung der Fans bewusst und bat auf der gamescom zum Stelldichein mit Bond, Oddjob & Co.

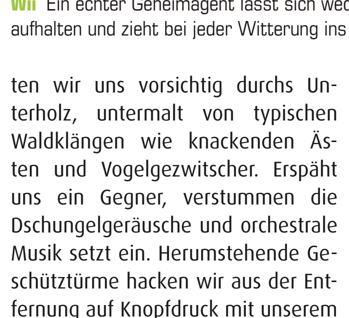
"GoldenEye 007" ändert einige Details der Original-Geschichte. Die Entwickler zeigten uns dies anhand einer frischen Einzelspieler-Mission. Bond ist mit einem Flugzeug statt auf Kuba in Nigeria unterwegs und wird über einem Dschungelgebiet abgeschossen. Wir flüchten aus dem Wrack und verstecken uns, bevor feindliche Soldaten die Überreste der Maschine erreichen. Unsere Aufgabe ist klar: Wir müssen lebend aus dem Gebiet entkommen und können uns wegen der zahlreichen Wachen keine offene Schießerei erlauben. Also schleichen wir uns von hinten an die Männer heran und erwürgen sie leise im Nahkampf.

Sonderlich brutal gibt sich das Spiel hier nicht, die Soldaten sinken am Bildrand zu Boden, Leichen verschwinden schnell und Blut suchen wir vergeblich. Mit schallgedämpfter Pistole und kräftigen Händen arbeiten wir uns vorsichtig durchs Unterholz, untermalt von typischen Waldklängen wie knackenden Ästen und Vogelgezwitscher. Erspäht uns ein Gegner, verstummen die Dschungelgeräusche und orchestrale Musik setzt ein. Herumstehende Geschütztürme hacken wir aus der Entfernung auf Knopfdruck mit unserem Handy und setzen sie gegen ihre ehemaligen Besitzer ein.

Vom Urwald springen wir zum Herzstück von "GoldenEye 007", dem Mehrspieler-Modus. Das Spiel unterstützt online bis zu acht Spieler, lokal geht Ihr klassisch zu viert an einem Bildschirm auf die Jagd nach Abschüssen. 40 Charaktere, Perks und ein Ranking-System halten die Motivation oben und sollen auch Spieler anlocken, die damals nicht in den Genuss des originalen "GoldenEye" gekommen sind.

Bei der Steuerung lassen die Jungs von Eurocom den Spielern freie Wahl. Mit dem passend in Gold erhältlichen Classic-Controller steuert sich Bond fast wie im Original, Wii-Remote und Nunchuk-Nutzer profitieren von einem authentischeren Zielgefühl. Alle Steuerungsarten lassen sich im Splitscreen gleichzeitig betreiben.

Wir zweifeln ein wenig, ob "GoldenEye 007" in den Zeiten eines "Modern Warfare 2" und "Halo: Reach" noch mithalten kann. Für launige Mehrspieler-Runden am heimischen Fernseher ist die Neuauflage des Nintendo-64-Oldies aber allemal geeignet. *tk*









Wii Beim Vierspieler-Splitscreen bekommen Bond-Nostalgiker feuchte Augen. Die Kämpfe sind so schnell und unkompliziert wie beim Nintendo-64-Urahn.

System	Wii
Entwickler	**Eurocom, England**
Hersteller	**Activision**
Genre	**Ego-Shooter**
Termin	**5. November**

DAS GEFÄLLT UNS:
- » Neuinterpretation des Klassikers
- » Couchgefechte zu viert
- » ordentliche Grafik
- » mit allen Controller-Varianten spielbar

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- » heute nicht mehr so revolutionär wie früher
- » Hacking scheint zu einfach
- » wo ist Pierce Brosnan?

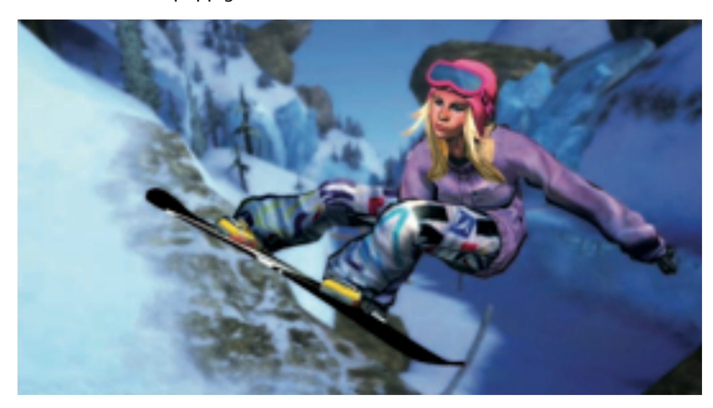
FAZIT » **Ein erfolgreicher Vorfahre ist keine Garantie für einen Kassenschlager. Auf Nintendos Wii sind gute Ego-Shooter aber rar, da legt man gerne altbewährte Spielehits in den CD-Schacht.**

	SPIELE-TERMINE					2010
	Adrenalin Misfits	Konami	Sport		360	
	DC Universe Online	Sony	Action	PS3		
	DECA Sports Freedom	Hudson	Sport		360	
	Donkey Kong Country Returns	Nintendo	Jump'n'Run			Wii
	Dragon Ball: Raging Blast 2	Namco-Bandai	Beat'em-Up	PS3	360	
	Family Trainer: Treasure Adventure	Namco-Bandai	Geschicklichkeit			Wii
	FlingSmash	Nintendo	Action			Wii
S.33	Front Mission: Evolved	Square Enix	Action	PS3	360	
	Game Party: In Motion	Warner	Sport		360	
	HardGrip	Human Soft	Sport			Wii
	Hasbro: Spiel mal wieder 3	Electronic Arts	Geschicklichkeit	PS3	360	Wii
	Lego Star Wars III: The Clone Wars	Activision	Action	PS3	360	Wii
	Monopoly Streets	Electronic Arts	Geschicklichkeit	PS3	360	Wii
	Monster Jam: Path of Destruction	Activision	Rennspiel	PS3	360	Wii
	Motion Sports	Ubisoft	Sport		360	
	NBA Jam	Electronic Arts	Sport			Wii
	NHL 2K11	Take 2	Sport	PS3	360	Wii
	Pac-Man Party	Namco-Bandai	Geschicklichkeit			Wii
	Rapala Pro Bass Fishing	Activision	Simulation	PS3	360	Wii
	Sam and Max: Beyond Time and Space 2	Namco-Bandai	Adventure			Wii
S.33	Shaun White Skateboarding	Ubisoft	Sport	PS3	360	
	Sid Meier's Pirates!	Take 2	Adventure			Wii
	Splatterhouse	Namco-Bandai	Action	PS3	360	
	Supremacy MMA	505 Games	Sport	PS3	360	
S.33	Tony Hawk: Shred	Activision	Sport	PS3	360	Wii
	Trinity: Souls of Zill O'll	THQ	Action-Rollenspiel	PS3		
NEU	Winter Sports 2011: Go for Gold	dtp Entertainment	Sport	PS3	360	Wii
	Zumba Fitness	Majesco	Sport		360	

Tony Hawk: Shred

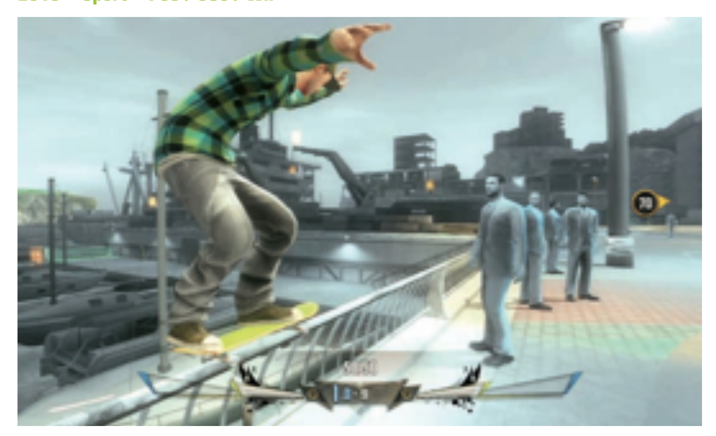
2010 • Sport • PS3 / 360 / Wii

Verkehrte Welt: Während Shaun White in diesem Jahr auf dem Skateboard unterwegs ist, greift Tony Hawk erstmals zum Snowboard. Bei der Steuerung setzt "Tony Hawk: Shred" wie schon sein Vorgänger "Ride" auf den umstrittenen Skateboard-Controller. Mit dem soll das Spielgeschehen jetzt aber flüssiger vom Fuß gehen. Verabschiedet haben sich die Entwickler hingegen vom Simulationsgedanken des Vorgängers. Stattdessen setzt Activision bei "Shred" auf kompromisslosen Arcade-Spaß. Endgültig vorbei sind die Zeiten weitläufiger Areale: Geskatet und geboardet wird jetzt in Levelschläuchen. Alternative Routen und interaktive Elemente sorgen für Abwechslung auf den Straßen und Pisten. Die Grafik von "Shred" präsentiert sich passend zum neuen Ansatz im poppig bunten Comic-Look.



Shaun White Skateboarding

2010 • Sport • PS3 / 360 / Wii



Shaun White tauscht Snowboard gegen Skateboard, statt Schnee habt Ihr Asphalt unter dem Brett. Mit "Shaun White Skateboarding" scheint Ubisoft die durch "Tony Hawk: Ride" verprellten Fans des Birdman für sich gewinnen zu wollen. Denn wie zu Tonys besten Zeiten steht überzogenes Fun-Skaten auf dem Programm. Die Steuerung orientiert sich allerdings an EAs simulationslastigem "skate.". Für Flip-Tricks und Ollies zieht Ihr den rechten Stick in unterschiedliche Richtungen, zum Grinden springt Ihr auf das entsprechende Rail. Ähnlich wie in "skate." erfordert dies einiges an Übung, spielt sich aber deutlich schlechter als im großen Vorbild und wirkt weniger ausgereift. Alternativ funktionieren Tricks zum Teil aber auch per Knopfdruck.

Die Story fällt angenehm abgedreht aus: In der Stadt New Harmony führt 'Das Ministerium' ein strenges Regime. Skaten ist verboten, Shaun White wurde als Staatsfeind Nummer 1 eingebuchtet. Auf den Straßen sind ausschließlich Aktenkoffer schleppende Anzugträger unterwegs, alles ist in Grautönen gehalten. Eure Aufgabe ist es, mit guten Leistungen auf dem Brett wieder Farbe in die Stadt zu bringen und die Bewohner aus ihrem Dämmerzustand zu befreien. Dazu spielt Ihr auch schon mal mit den Gesetzen der Physik und verformt mithilfe Eures 'Flows' Rails oder ganze Straßen.



Front Mission: Evolved

2010 • Action • PS3 / 360



Und wieder einmal verwickelt ein Terroranschlag die Konzernregierungen der Zukunft in eine kriegerische Auseinandersetzung: Wanzer-Ingenieur Dylan Ramsey steigt ins Cockpit einer dieser Kampfroboter, um der Sache auf den Grund zu gehen. Diesmal ballert Ihr Euch aber in Echtzeit durch die Kampagne, statt die Wanzer in Rundenschlachten zu führen. Wie in den Taktikvorbildern dürft Ihr Euren Wanzer im Hangar (siehe Bild unten) selbst zusammenbauen und mit zahlreichen Waffen (z.B. Schlagring, MG und Raketenwerfer) bestücken, die Ihr im Einsatz mit den Schultertasten bedient. Zudem verfügt Euer Wanzer über Radar, Dash und Jumppack sowie diverse Slots für Kampftalente, die der Pilot im Laufe des Abenteuers erlernen kann. So entwickelt Ihr einen individuellen Robo, den Ihr durch Häuserschluchten, Militärbasen und allerlei andere Schlachtfelder der Zukunft steuert: Es gilt, Verbündete zu befreien, Wanzer-Kameraden aus der Patsche zu helfen und die Terrortrupps der Feinde auszuschalten. Abseits der Kampagne erwartet Euch ein Online-Modus für Mehrspieler-Schlachten.



SPIELE-TERMINE 2011/12

	Titel	Publisher	Genre	PS3	360	Wii	Termin
	Ace Combat: Assault Horizon	Namco-Bandai	Action	PS3	360		2011
	Alice: Madness Returns	Electronic Arts	Action	PS3	360		2011
	Arcania: Gothic 4	Jowood	Rollenspiel	PS3			2011
	Batman: Arkham City	Warner	Action-Adventure	PS3	360		2011
S.36	BioShock: Infinite	Take 2	Ego-Shooter	PS3	360		2012
	Bodycount	Codemasters	Ego-Shooter	PS3	360		2011
	Brink	Bethesda	Ego-Shooter	PS3	360		2011
	Bulletstorm	Electronic Arts	Ego-Shooter	PS3	360		24.2.2011
	Child of Eden	Ubisoft	Action	PS3	360		2011
UPDATE	Conduit 2	Sega	Ego-Shooter			Wii	2011
	Crysis 2	Electronic Arts	Ego-Shooter	PS3	360		25.3.2011
	Darksiders 2	THQ	Action-Adventure	PS3	360		2011
	Dead Space 2	Electronic Arts	Action	PS3	360		28.1.2011
	Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden	Warner	Action	PS3	360		2011
	Deus Ex 3: Human Revolution	Eidos	Action-Adventure	PS3	360		2011
	Devil's Third	THQ	Action	PS3	360		2012
	DiRT 3	Codemasters	Rennspiel	PS3	360		2011
UPDATE	Dragon Age 2	Electronic Arts	Rollenspiel	PS3	360		10.3.2011
	Driver: San Francisco	Ubisoft	Rennspiel	PS3	360		2011
	Dungeon Siege 3	Square Enix	Action-Rollenspiel	PS3	360		2011
S.34	Duke Nukem Forever	Take 2	Ego-Shooter	PS3	360		2011
	El Shaddai: Ascension of the Metatron	UTV Ignition	Action-Adventure	PS3	360		2011
	F.E.A.R. 3	Warner	Ego-Shooter	PS3	360		2011
	Fight Night Champion	Electronic Arts	Sport	PS3	360		2011
	Final Fantasy XIV	Square Enix	Rollenspiel	PS3			März 2011
	Gears of War 3	Epic	Action		360		8.4.2011
	Ghost Recon: Future Soldier	Ubisoft	Action	PS3	360		2011
	Green Lantern: Rise of the Manhunters	Warner	Action-Adventure	PS3	360	Wii	2011
NEU	Gun Loco	Square Enix	Action		360		2011
	Heroes on the Move	Sony	Action-Adventure	PS3			2011
	Homefront	THQ	Ego-Shooter	PS3	360		Feb. 2011
	Hunted: Die Schmiede der Finsternis	Bethesda	Action	PS3	360		1. Quartal
	I am Alive	Ubisoft	Action-Adventure	PS3	360		2011
	inFamous 2	Sony	Action-Adventure	PS3			2011
S.34	Inversion	Namco-Bandai	Action	PS3	360		2011
	Killzone 3	Sony	Ego-Shooter	PS3			Feb. 2011
UPDATE	Kingdoms of Amalur: Reckoning	Electronic Arts	Rollenspiel	PS3	360		Herbst 2011
	Kirby's Epic Yarn	Nintendo	Jump'n'Run			Wii	2011
	Knights Contract	Namco-Bandai	Action	PS3	360		2011
UPDATE	L.A. Noire	Take 2	Action-Adventure	PS3	360		Herbst 2011
S.35	LittleBigPlanet 2	Sony	Jump'n'Run	PS3			Januar 2011
	Mario Sports Mix	Nintendo	Sport			Wii	2011
	Marvel vs. Capcom 3	Capcom	Beat'em-Up	PS3	360		2011
NEU	Mass Effect 2	Electronic Arts	Action-Rollenspiel	PS3			Januar 2011
	Max Payne 3	Take 2	Action	PS3	360		2011
	Metal Gear Solid: Rising	Konami	Action-Adventure	PS3	360		2011
UPDATE	Michael Jackson: The Experience	Ubisoft	Musik	PS3	360		2011
UPDATE	MindJack	Square Enix	Action	PS3	360		2011
	Mortal Kombat	Warner Bros.	Beat'em-Up	PS3	360		2011
	MotorStorm: Apocalypse	Sony	Rennspiel	PS3			2011
	Need for Speed: Shift 2	Electronic Arts	Rennspiel	PS3	360		2011
	NeverDead	Konami	Action	PS3	360		2011
	Operation Flashpoint: Red River	Codemasters	Action	PS3	360		2011
	Pirates of the Caribbean: Armada der Verdammten	Disney	Action-Rollenspiel	PS3	360		2011
	Portal 2	Valve	Denken	PS3	360		2011
	Postal III	Akella	Action-Adventure		360		2011
UPDATE	Rage	Bethesda	Ego-Shooter	PS3	360		16.9.2011
NEU	Ratchet & Clank: All 4 One	Sony	Jump'n'Run	PS3			2011
	Red Faction: Armageddon	THQ	Action	PS3	360		März 2011
NEU	Resistance 3	Sony	Ego-Shooter	PS3			2011
	Silent Hill	Konami	Action-Adventure	PS3	360		2011
	SOCOM 4: U.S. Navy SEALs	Sony	Action	PS3			2011
	Sorcery	Sony	Action-Adventure	PS3			2011
	Spec Ops: The Line	Take 2	Action	PS3	360		2011
	Street Fighter X Tekken	Capcom	Beat'em-Up	PS3	360		2012
	Tekken X Street Fighter	Namco-Bandai	Beat'em-Up	PS3	360		2012
	Test Drive Unlimited 2	Namco-Bandai	Rennspiel	PS3	360		2011
	The Agency	Sony	Action	PS3			2011
	The Last Guardian	Sony	Action-Adventure	PS3			2011
	The Last Story	Nintendo	Rollenspiel			Wii	2011
	The Legend of Zelda: Skyward Sword	Nintendo	Action-Adventure			Wii	2011
NEU	Top Spin 4	Take 2	Sport	PS3	360	Wii	2011
	Tron Evolution	Disney	Action	PS3	360		2011
	True Crime: Hong Kong	Activision	Action	PS3	360		2011
	Twisted Metal	Sony	Action	PS3			2011
NEU	Virtua Tennis 4	Sega	Sport	PS3			2011
	Warhammer 40.000: Space Marine	THQ	Action	PS3	360		2011
	WWE All Stars	THQ	Sport	PS3	360	Wii	2011
	XCOM	Take 2	Ego-Shooter		360		2011
	Yakuza 4	Sega	Action-Adventure		360		2011

Inversion

2011 • Action • PS3 / 360

Mixt man die Shooter-Elemente von "Gears of War" mit den zerstörbaren Gebäuden aus "Red Faction" und gibt noch einen kräftigen Schuss Gravitationstricks aus "Prey" dazu, erhält man "Inversion". Die Third-Person-Action stellt die Welt im wahrsten Sinne des Wortes auf den Kopf. In den Levels ändert sich in einigen Arealen die Schwerkraft, Ihr bewegt Euch also manchmal auch an Hauswänden entlang und beschießt Gegner, die im 90°-Winkel zu Euch auf der Straße stehen. Dank eines 'Gravity Devices' lasst Ihr Feinde schweben oder manipuliert schwere Objekte. Für ausreichend Zerstörungsspaß sorgt die Havok-Destruction-Engine.



E3

7. bis 9. Juni 2011 • Los Angeles

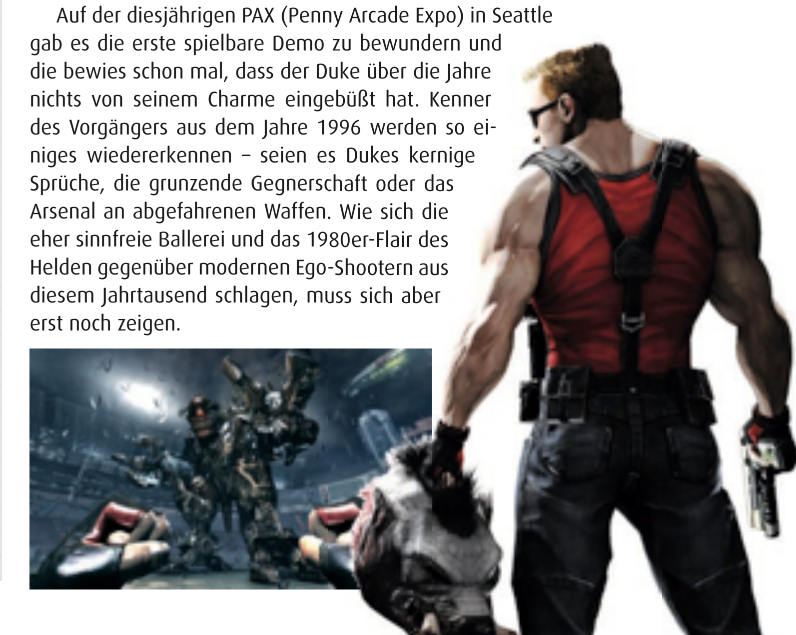
Wiedererstarkte XXL-Messe: laut, bunt, informativ. Gefühlte 80% der Spieleneuheiten werden Jahr für Jahr exklusiv auf der Electronic Entertainment Expo dem Fachpublikum präsentiert. 2010 stürmten über 45.000 Besucher die Hallen, 3D und Bewegungssteuerung waren die Schwerpunktthemen.

Duke Nukem Forever

2011 • Ego-Shooter • PS3 / 360

"Hail to the king, baby!" Über 13 Jahre nach der offiziellen Ankündigung, wechselnden Game-Engines, Rechtsstreitereien und einer Menge Häme wird es nun endlich doch noch wahr: Der Duke lebt! Take 2 und Entwickler Gearbox ("Borderlands") haben sich vor über einem Jahr der Sache angenommen und kürzlich bestätigt, dass "Duke Nukem Forever" definitiv 2011 erscheint (wirklich, ganz ehrlich!). Die vormaligen Entwickler bei 3D Realms, die nach der Pleite ihres Arbeitgebers sogar von zuhause aus weiterarbeiteten, wurden kurzerhand übernommen und werkeln seitdem unter neuer Flagge an der Vollendung ihres 'Lebenswerks'.

Auf der diesjährigen PAX (Penny Arcade Expo) in Seattle gab es die erste spielbare Demo zu bewundern und die bewies schon mal, dass der Duke über die Jahre nichts von seinem Charme eingebüßt hat. Kenner des Vorgängers aus dem Jahre 1996 werden so einiges wiedererkennen – seien es Dukes kernige Sprüche, die grunzende Gegnerschaft oder das Arsenal an abgefahrenen Waffen. Wie sich die eher sinnfreie Ballerei und das 1980er-Flair des Helden gegenüber modernen Ego-Shootern aus diesem Jahrtausend schlagen, muss sich aber erst noch zeigen.



LITTLE BIG PLANET 2

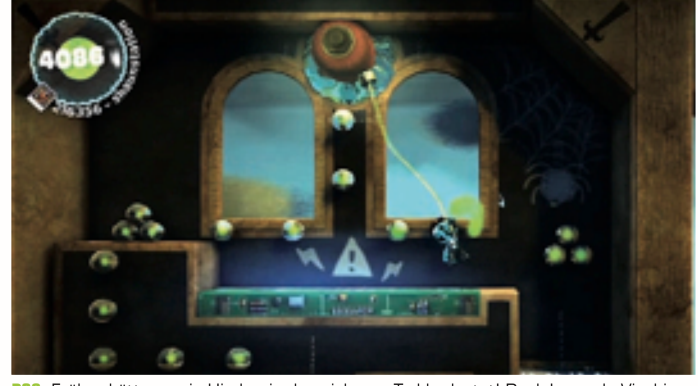
Der Betatest läuft! Hunderte Spieler komponieren Musik, basteln einen Ego-Shooter oder schießen Kühe durch die Gegend.

Nach einem gut halbstündigen Download hatten wir endlich die Betaversion von Media Molecules zweiter eierlegenden Wollmilchsau auf der Platte. Etliche Spielstunden später folgende Erkenntnisse: "LittleBigPlanet 2" vermittelt fast dasselbe Spielgefühl wie der Erstling. Die poppige Story-Kampagne erreicht mit unnatürlichen Materialen und dominierenden Neonfarben zwar nicht ganz den bodenständigen Charme der originalen Entwickler-Levels, in Sachen Humor, pfiffige Ideen und Abwechslung spielt der Play-Modus von "LBP 2" aber definitiv in derselben Liga wie Teil 1. Recht früh fällt zudem auf, dass Media Molecule die umstrittene Steuerung und die drei 2,5D-Hintergrundebenen unverändert ließ. Dank neuer Ausrüstungsgegenstände wie Greifhaken, Krafthandschuhen und dem Creatinator-Helm schaukelt Sackboy beschwingt durch die Lüfte, schmeißt zentnerschwere Objekte herum, oder verfeuert jeden erdenklichen Gegenstand, den der Leveldesigner als Munition für den Creatinator-Helm eingestellt hat.

An die Stelle der alten Levelschöpfer tritt im Sequel die Allianz, deren sechs Mitglieder gegen die neue Gefahr im Sackboy-Universum, das Negativitron, kämpfen. So bekommt Ihr es in den Leveln des Bücherwurms Larry da Vinchi mit allerlei mechatronischem Schnickschnack zu tun, verspritzt mit Schminkpuppe Victoria jede Menge Kuchenteig oder irrt durch die Anstalt der verrückten Spielzeugbraut Eve.

Nach und nach lernt Ihr in etwa 60 Levels die neuen Möglichkeiten des Spiels kennen, lotst anhängliche Sackbot-NPCs durch Hamsterröhren oder nehmt auf dem Kontrollstuhl eines Miniatur-Automaten Platz, an dem Ihr eine simple Variante von "Arkanoid" zockt.

Über die neuen Möglichkeiten des Create-Modus werden wir erst in vielen Wochen ein umfassendes Urteil abgeben können. Ein Blick auf die bereits erstellten User-Levels der Beta lässt aber Großes erhoffen: Ein rudimentärer Ego-Shooter lässt Euch kühn durch die Augen eines Sackboy-Soldaten blicken, der mit seinem nachladbaren MG auf Schießbudenfiguren ballert. Ein simples Rennspiel aus der Vogelperspektive erinnert an "Micro Machines", ist aber viel schlechter steuerbar. Ein minutenlanges Musikvideo demonstriert die Möglichkeiten des Cut-Scene Editors, mit dem Ihr die Bewegungen Eures Sackboys aufnehmen, auf andere Figuren übertragen und aus diversen Winkeln filmen könnt. Der stupide Disco-Pogo-Soundtrack des Clips gewinnt vielleicht keinen Grand Prix, ist aber ebenso selbstgemacht wie der ganze Rest. Allein die Möglichkeiten des Musik-Sequenzers bringen Kreative ins Träumen: Auf einer Timeline ordnet Ihr Töne diverser Instrumente, Objekte oder Spezialeffekte an. So könnt Ihr in Euerem Level z.B. am Höhepunkt des Soundtracks einen Blitz einschlagen lassen. *mw*



PS3 Früher hätte so ein Hindernis den sicheren Tod bedeutet! Dank Larry da Vinchis Greifhaken wandelt Sackboy aber neuerdings auf den Spuren von "Bionic Commando".

System	**PS3**
Entwickler	**Media Molecule, England**
Hersteller	**Sony**
Genre	**Jump'n'Build'n'Run**
Termin	**Januar 2011**

DAS GEFÄLLT UNS:
- Aktions-Repertoire deutlich erweitert
- Flexibilität des Editors drastisch höher
- mächtiger Musik-Sequenzer
- kompatibel mit Material des Vorgängers

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- dieselbe problematische Steuerung und Ebenenautomatik wie im Vorgänger
- vereinzeltes Tearing

FAZIT » Ob der Nachfolger neue Fankreise erschließt, ist fraglich. Wer früher schon Spaß am Hüpfen, Basteln und Teilen hatte, bekommt eine Offenbarung in Sachen Flexibilität, Baumaterialien und -möglichkeiten.



PS3 Politisch inkorrekt, spielmechanisch aber bemerkenswert: Das Vietnam-User-Level modelt "LPB 2" zum Ego-Shooter um.



PS3 "ModNation Racers" war "LBP" als Rennspiel? Ha! Im ModNation-User-Level dreht "LBP 2" den Spieß um!

BIOSHOCK INFINITE

Ab in den Himmel: Ken Levine schickt Euch in ein luftiges Abenteuer, das voller sprichwörtlicher Höhepunkte steckt.

Ken Levine, Kreativkopf von Irrational Games, möchte sich nicht wiederholen. Daher überließ der "BioShock"-Schöpfer den zweiten Besuch in der Unterwasserstadt Rapture einem anderen 2K-Team und siedelte den 'richtigen' Nachfolger möglichst weit davon entfernt an: In "Infinite" verschlägt es den Ex-Pinkerton-Söldner Booer DeWitt in die fliegende Wunderstadt Columbia. Er soll die vermisste Elisabeth aufspüren – nicht ahnend, dass sie im Mittelpunkt eines tobenden Konflikts in der Himmelsmetropole steht...

Die uns vorgespielte Version zeigt, dass "Infinite" den Erstling in puncto Kreativität übertrumpft: Das neue Szenario mischt den Stil des frühen 20. Jahrhunderts gelungen mit fantastischen Elementen und ist ein wesentlich größerer Spielplatz. Statt enger Korridore dominieren weite Flächen – die gewaltigen schwebenden Gebäude zeigen deutlich, dass Höhen eine wichtige Rolle spielen. So gibt es u.a. eine Schienenbahn, die zwischen den Bauwerken verläuft. Mit einem mechanischen Haken klinkt Ihr Euch ein und flitzt durch die Gegend – so dynamisch wart Ihr früher nie unterwegs. Zudem seid Ihr intensiver in die Geschichte eingebunden: Booker hat eine Persönlichkeit, eine Stimme – und er interagiert direkter mit den Charakteren, vor allem mit Elisabeth, die sich bald zu Euch gesellt. Das Mädel entpuppt sich nicht als hilflose Klette, sondern unterstützt Euch tatkräftig: Sie beschwört z.B. eine Regenwolke herauf, die Ihr dann unter Strom setzt, um anstürmende Feinde zu brutzeln. Auf ihre Vorlagen eingehen müsst Ihr aber nicht – Levine will Euch viel Entscheidungsfreiheiten gewähren.

Das gilt auch für den Einsatz Eurer Kräfte: Erneut habt Ihr Splicer-artige, erweiterbare Fähigkeiten von Telekinese bis zum Herbeirufen eines Krähenschwarms, die Einfluss auf die Geschehnisse nehmen und variabler einsetzbar sein sollen. Gegen Ende der Demonstration treffen wir auf einen Boss: Der 'Handyman' getaufte Schurke blockiert in einem Exoskelett unseren Weg und wirkt wie der frühe Prototyp eines Big Daddy.



360 Der 'Handyman' ist ein harter Hund, aber nicht das größte Übel von Columbia.

Mit Elisabeths Hilfe räumen wir ihn aus dem Weg – prompt rückt ein noch dickerer Brocken an: Eine mechanische Krähe stürzt auf uns herab und der Bildschirm wird schwarz – vorbei ist unser Trip nach Columbia. Auch wenn die Hatz von einem Highlight zum anderen wohl nicht dem späteren Spielverlauf entsprechen dürfte, sondern eher wie ein Action-Best-of wirkte, waren wir von den gezeigten Szenen begeistert: "BioShock Infinite" hat das Potenzial, einen großen Sprung nach vorne zu machen. *us*

System	**PS3 / 360**
Entwickler	**Irrational Games, USA**
Hersteller	**Take 2**
Genre	**Action-Adventure**
Termin	**2012**

DAS GEFÄLLT UNS:
» tolle grafische Umsetzung des Szenarios
» viel mehr Freiheiten durch die luftige Umgebung
» Elisabeth als Helferin hat Potenzial
» interessante Waffen und Fähigkeiten

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
» die Präsentation war Reizüberflutung pur – klappt das über das ganze Spiel hinweg?

FAZIT » Mit frischem Szenario und ohne die räumlichen Einschränkungen der Vorgänger hat "Infinite" alle Chancen, das dynamischste und einfallsreichste "BioShock" zu werden.





360 Kombiniert mechanische Waffen und Psycho-Kräfte (links) oder lenkt im Pub Feinde per Krähenschwarm ab, bevor Ihr abdrückt.



	SPIELE-TERMINE						HANDHELD
	Animal Crossing	Nintendo	Simulation			3DS	2011
	Assassin's Creed: Lost Legacy	Ubisoft	Action-Adventure			3DS	2011
	Battle of Giants: Dinosaur Strike	Ubisoft	Action			3DS	2011
	Bibi Blocksberg: Das große Hexen-besenrennen	Kiddinx	Simulation		DS		2010
	BlazBlue: Calamity Trigger	Zen United	Beat'em-Up	PSP			2010
S.8	Call of Duty: Black Ops	Activision	Ego-Shooter		DS		November
S.37	Captain Tsubasa: New Kick Off	Konami	Sport		DS		November
	Dead or Alive: Dimensions	Tecmo Koei	Beat'em-Up			3DS	2011
	Die Legende der Wächter	Warner	Action		DS		15.10.
	Die Sims 3	Electronic Arts	Simulation		DS		28.10.
	DJ Hero 3D	Activision	Musik			3DS	2011
	Dragon Ball Z: Tenkaichi Tag Team	Namco-Bandai	Beat'em-Up	PSP			Oktober
	Dragon Quest VI: Realms of Reverie	Square Enix	Rollenspiel		DS		2011
	Driver Renegade	Ubisoft	Rennspiel			3DS	2011
	Duke Nukem Trilogy: Chain Reaction	Koch Media	Action	PSP	DS		2010
	Duke Nukem Trilogy: Critical Mass	Koch Media	Action	PSP			2010
	FIFA 11	Electronic Arts	Sport		DS		7.10.
S.64	Final Fantasy: The 4 Heroes of Light	Square Enix	Rollenspiel		DS		8.10.
	Ghost Recon	Ubisoft	Action			3DS	2011
S.37	Ghost Trick: Phantom-Detektiv	Capcom	Adventure		DS		2011
	God Eater Burst	Namco-Bandai	Action	PSP			2011
	God of War: Ghost of Sparta	Sony	Action	PSP			2010
S.34	GoldenEye 007	Activision	Ego-Shooter		DS		5.11.
	Golden Sun: Dark Dawn	Nintendo	Rollenspiel		DS		2010
UPDATE	Harry Potter und die Heiligtümer des Todes – Teil 1	Electronic Arts	Action-Adventure		DS		18.11.
	Kid Icarus: Uprising	Nintendo	Action-Adventure			3DS	2011
	Kingdom Hearts Re: Coded	Square Enix	Rollenspiel		DS		7.10.
	Mario Kart	Nintendo	Rennspiel			3DS	2011
	Mario vs. Donkey Kong: Miniland Mayhem	Nintendo	Geschicklichkeit		DS		2010
	Metal Gear Solid: Snake Eater 3D	Konami	Action-Adventure			3DS	2011
	Michael Jackson: The Experience	Ubisoft	Musik	PSP	DS		25.11.
	Monopoly	Electronic Arts	Geschicklichkeit	PSP	DS		28.10.
	Monster Jam: Path of Destruction	Activision	Rennspiel		DS		2010
	Okamiden	Capcom	Action-Adventure		DS		2011
	Paper Mario	Nintendo	Jump'n'Run			3DS	2011
	Patapon 3	Sony	Action	PSP			2010
	Phineas und Ferb: Volle Fahrt	Disney Interactive	Action-Adventure		DS		2010
	PilotWings Resort	Nintendo	Simulation			3DS	2011
	Pokémon Ranger: Guardian Signs	Nintendo	Action-Adventure		DS		2010
	Pokémon Schwarze & Weiße Edition	Nintendo	Rollenspiel		DS		2010
	Professor Layton and the Mask of Miracle	Nintendo	Adventure			3DS	2011
	Professor Layton und die verlorene Zukunft	Nintendo	Adventure		DS		22.10.
	Rapala Pro Bass Fishing	Activision	Simulation	PSP	DS		2010
S.30	Rock Band 3	Electronic Arts	Musik		DS		28.10.
	Resident Evil: Revelations	Capcom	Action-Adventure			3DS	2011
	Ridge Racer	Namco-Bandai	Rennspiel			3DS	2011
	Sonic Colours	Sega	Jump'N'Run		DS		12.11.
	Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft	Action			3DS	2011
	Split/Second: Velocity	Disney	Rennspiel	PSP			November
	Star Fox 64	Nintendo	Action			3DS	2011
	Star Wars – The Force Unleashed 2	Lucas Arts	Action	PSP	DS		26.10.
	Steel Diver	Nintendo	Action			3DS	2011
	Super Scribblenauts	Warner	Geschicklichkeit		DS		Oktober
	Super Street Fighter IV 3D	Capcom	Beat'em-Up			3DS	2011
S.37	Tactics Ogre: Let Us Cling Together	Square Enix	Rollenspiel	PSP			2011
	The Legend of Zelda: Ocarina of Time	Nintendo	Action-Adventure			3DS	2011
	The Third Birthday	Square Enix	Action	PSP			2011
NEU	Thor: Das Videospiel	Sega	Action-Adventure	PSP	DS		2011
	Tim und Struppi: Das Geheimnis der 'Einhorn'	Ubisoft	Adventure		DS		2010
	Tron Evolution	Disney	Action	PSP	DS		Januar 2011
	WWE All Stars	THQ	Sport	PSP			2011
UPDATE	WWE SmackDown vs. RAW 2011	THQ	Sport	PSP			29.10.

Tactics Ogre: Let Us Cling Together

2011 • Rollenspiel • PSP



1995 etablierten Yasumi Matsuno und sein Team mit "Tactics Ogre" auf dem Super Famicom das Sub-Genre der isometrisch dargestellten Strategie-RPGs. Kurz darauf wurden die kreativen Köpfe von Square abgeworben, um erst das Kultspiel "Final Fantasy: Tactics" und später Kracher wie "Vagrant Story" und "Final Fantasy XII" zu entwickeln. Auf der PSP soll jetzt der frühe Hit in zeitgemäßem Gewand auferstehen. Aus Bitmap-Karten werden Polygon-Szenarien, die Musik wird von den Original-Komponisten frisch arrangiert und neue Spielsysteme sollen für zusätzlichen Spielspaß sorgen. Über das sogenannte Rad des Schicksals könnt Ihr die vielen Verzweigungen der Handlung besser erkunden, ohne immer wieder von vorne beginnen zu müssen.

Ghost Trick: Phantom-Detektiv

2011 • Adventure • DS

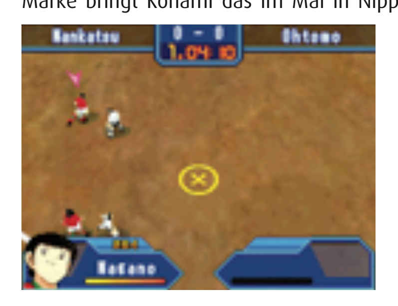
Im neuen Spiel von "Ace Attorney"-Schöpfer Shu Takumi geht es um Leben und Tod. Ihr seid frisch verschieden und merkt, dass Ihr als Geist auf einmal nützliche Fähigkeiten habt: Ihr dringt in unbelebte Objekte ein und dürft zudem in begrenztem Maße die Zeit manipulieren: Ihr könnt, wenn ein anderer Mensch stirbt, exakt vier Minuten in die Vergangenheit reisen und in dieser Zeitspanne versuchen, dessen Tod zu verhindern. Doch Ihr helft nicht nur Euren Mitmenschen, sondern versucht auch herauszufinden, warum Ihr selbst nicht mehr unter den Lebenden weilt. "Ghost Trick" ist eine clevere und innovative Variante des klassischen Adventure-Genres – und dazu noch sehr stilvoll präsentiert.



Captain Tsubasa: New Kick Off

November • Sport • DS

Wer erinnert sich nicht gern an "Captain Tsubasa", die Anime-Serie, die in den 1990er-Jahren auf RTL2 lief? Jetzt könnt Ihr die Abenteuer des Fußballbuben nachspielen. Im Gegensatz zu Japan, das schon in vielen Titeln mit Tsubasa Ozora dem Ball nachjagte, musste Deutschland bislang auf den Wirbelwind verzichten. Lediglich der Famicom-Erstling kam nach Europa: Zwar blieb der rundenbasierte Zweikampf- und Schuss-Ansatz erhalten, doch Klein-Tsubasa wurde aus dem Spiel getilgt. Aus "Captain Tsubasa" wurde "Tecmo Cup Soccer Game". Zum 30. Geburtstag der Marke bringt Konami das im Mai in Nippon erschienene "Gekitou no Kiseki" als "New Kick Off" zu uns. Freut Euch auf taktische Partien zwischen Schüler-Nationalteams, hübsche Manga-Porträts, eine spannende Story und Mehrspieler-Matches für bis zu vier DS-Tsubasas.



ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD

Viele Wege führen nach Rom, unserer über Düsseldorf. Dort spielten wir das neue Abenteuer des Meistermeuchlers und bewunderten die Bruderschaft der Assassinen bei der Arbeit.

Im Jahre 44 vor Christus fiel Gaius Julius Cäsar auf den Stufen des römischen Senats einem Dolchattentat mehrerer Adeliger zum Opfer. Einen der Dolche führte Marcus Brutus, der daraufhin Generationen von Historikern als der Meuchler schlechthin gelten sollte. Um das Jahr 1500 befindet sich Rom wieder im Würgegriff eines Tyrannen. Auch sein Name lautet Cäsar, zumindest in italienisierter Form: Cesare aus dem Hause Borgia, Befehlshaber der päpstlichen Truppen und nach Meinung mancher Historiker eines der verschlagensten Mitglieder seiner Familie, hat die ehemalige Hauptstadt des Imperium Romanum schon fast zugrunde gerichtet. Die Bühne der realen Weltgeschichte verließ Cesare im Jahre 1507 während einer Belagerung in Spanien. Im virtuellen Geschichtsbuch von Ubisofts "Assassin's Creed"-Reihe wird aber auch dieser Cesare zum Ziel eines Assassinen und zwar des begabtesten, den Ihr Euch vorstellen könnt: Euch selbst. Er mimt nämlich den neuen Oberbösewicht in "Assassin's Creed: Brotherhood" und Spielheld Ezio Auditore da Firenze, seit dem Ende von "Assassin's Creed II" zum Meisterkiller aufgestiegen, hat eine persönliche Rechnung mit ihm zu begleichen.

Ciao Mario

In den ersten Spielminuten des Sequels vom Sequel erfahrt Ihr, wie Ezios und Desmonds Suche nach den Edensplittern und ihr Kampf gegen die Templer bzw. die Abstergo-Corporation weitergehen. Ohne zu viel verraten zu wollen: Für beide läuft es nicht so toll, denn Ezios Onkel und Mentor, Mario Auditore, fällt einer groß angelegten Attacke von Cesare Borgias Truppen auf sein Städtchen Monteriggioni zum Opfer. Schwer verwundet bricht Ezio nach dieser einleitenden Szene zusammen und mit ihm auch die Animus-Simulation, mit der Desmond Ezios Erinnerungen rekonstruiert hat. Auch in der Gegenwart spitzen sich die Ereignisse zu. Während Desmond beginnt, Geister aus Ezios Vergangenheit zu sehen und fürchtet, verrückt zu werden,



360 Showdown in Spanien. Ezio verfolgt seinen Erzfeind Cesare Borgia bis in die Gluthitze der iberischen Halbinsel. Der Cesare im Spiel wurde seinem historischen Vorbild genau nachempfunden. Nur die verschlagene Mimik haben die Ubisoft-Grafiker dazugedichtet.



360 Ich bin Batman! Dank Leonardo da Vincis verrückten Erfindungen meuchelt Ezio zu Lande, zu Wasser und in der Luft.

müssen seine Mitstreiter ein neues Versteck für den Animus-Simulator finden, denn Abstergo ist ihnen dicht auf den Fersen. Ironischerweise werden ausgerechnet die Ruinen der Auditore-Villa im heutigen Monteriggioni zum neuen Unterschlupf auserkoren, inklusive Parcour-Tutorial im vermoderten Geheimgang hinter der Altaïr-Statue aus "Assassin's Creed II".

Rom: dreckige Stadt

Wie genau Ihr mit Ezio dann in Rom landet, dem Hauptschauplatz von "Brotherhood", der drei- bis viermal so groß wie Florenz ausfallen soll, können wir Euch an dieser Stelle noch nicht verraten. Nach zwei Stunden mit der Preview-Version, die wir bei Ubisoft in Düsseldorf anspielen durften, wurde ein späterer Spielstand geladen, damit wir die wichtigsten neuen Features des Sandbox-Abenteuers in vollem

> Ezio bekommt einen persönlichen Erzfeind: Cesare von den Borgia

Ausmaß erleben konnten. Rom, das erkennen wir schnell, hat übel im Würgegriff der Borgia zu leiden. Unrat verunziert die Straßen, Bettler lechzen nach Almosen, brave Bürger werden von Borgia-Truppen drangsaliert. Mittendrin ein um einige Jahre gealterter Ezio.

Neuerdings mit Dreitagebart und Rückenproblemen hat er sich in die Höhle des Löwen gewagt, um ein für alle Mal Schluss zu machen mit dem Borgia-Gesindel. Während sich an Ezios Status als gesuchter Staatsfeind wenig geändert hat und er stets über Dächer turnen oder in Menschengruppen untertauchen muss, um sich neugierigen Blicken zu entziehen, hat dieser neue Ezio aber ein unsichtbares Ass im Ärmel. Er verfügt über die im Schatten wartenden Mistreiter der in "Assassin's Creed II" neu erstarkten Assassinen-Bruderschaft. Neue Balkensymbole unterhalb der Anzeige für die Synchro-Lebensenergie zeigen an, wie viele vermummte Brüder gerade auf Ezios Befehl warten. Dieser erfolgt denkbar einfach über die linke Schultertaste. Habt Ihr eine Zielperson ausgewählt und den Befehl zum Angriff erteilt, tauchen Eure Kameraden wie aus dem Nichts auf und bringen Tod und Verderben. Dabei hängen Angriffe und Effektivität der Bruderschaft »



PS3 Je nach Situation greifen Eure Assassinen auf unterschiedliche Weise an. Hier starten sie ein rasantes Attentat vom Pferderücken aus.



PS3 Per Attentatserie verknüpft Ihr neuerdings Eure Angriffe zu ellenlangen Comboketten. Geübte Spieler bestehen so sogar gegen eine zwanzigfache Übermacht.

WAIDMANNS HEIL: DIE MEHRSPIELER-MODI



Beide Mehrspieler-Varianten von "Assassin's Creed: Brotherhood" basieren auf demselben Grundprinzip: Ihr jagt einen Mitspieler und seid gleichzeitig selbst auf der Hut vor einem menschlichen Meuchler. Im 'Wanted'-Modus müsst Ihr einen Kontrakt erfüllen, der den Meuchelmord an Eurem Mitspieler betrifft. Zur selben Zeit steht Ihr allerdings auf der Todesliste Eures Kumpels. Im mörderischen Katz-und-Maus-Spiel durchstreift Ihr nun das Level, welches nicht zwingend in Rom spielen muss, sondern auch in Florenz, Siena oder Castel Gandolfo angesiedelt sein kann. Besonders geschickte Spieler nehmen es sogar mit mehreren menschlichen Spielern auf. Wer eher auf Teamarbeit steht, wählt den 'Alliance'-Modus, in dem bis zu vier Zweimann-Teams versuchen, ihr jeweiliges Missionsziel zu erreichen. Angeblich stehen 16 Charaktere mit unterschiedlichen Waffenfähigkeiten zur Wahl. Je nach Gusto schwingt Ihr das Beil mit dem Henker, mixt giftige Wässerchen als Doktor oder schneidet Euren Gegnern in Gestalt eines Barbiers mehr als nur das Ohr ab. Weitere Klassentypen heißen Bankier, Händler, Jäger, Kurtisane, Pfaffe, Schmied, Soldat. Todesclowns und Offiziere winken Vorbestellern als Bonus.



PS3 Ezios Unterarm-Gewehr erlaubt jetzt ganz neue Formen des Kampfes. So müsst Ihr nun nicht mehr auf Tuchfühlung mit einem Gegner gehen, um einen Angriff zu kontern, sondern unterbindet feindliche Attacken schon im Ansatz.

360 Elegant hechtet Ezio vom brennenden Borgia-Turm.

vom Trainingsstand der einzelnen Assassinen und der jeweiligen Situation ab. Mal plötzlich auf Pferden heranpreschend, mal sich auf leisen Sohlen anpirschend, betreten Eure Mannen die Szene, versuchen das Ziel zu eliminieren, kämpfen sich – sollten sie entdeckt werden – den Weg frei oder bezahlen ihre Inkompetenz mit dem Leben. Pro Balkensegment könnt Ihr zwei Assassinenbrüder zum Meucheln schicken, nach jedem geglückten Angriff dauert es etliche Sekunden, bis ein Segment wieder aufgeladen ist und Eure Brüder erneut zur Verfügung stehen. Das Training der Bruderschaft erfolgt auf einer taktischen Karte, die Ezio ansehen kann, sobald er sich in einem der in ganz Rom verteilten Unterschlupfe befindet oder er einen Taubenschlag über den Dächern der Stadt aufsucht.

Köln bis Konstantinopel

Hier habt Ihr die Wahl zwischen elf Hauptstädten der Renaissance und schickt Eure individuell ausrüstbaren Zweierteams auf Missionen von Köln bis Konstantinopel. Eine Prozentanzeige zeigt die derzeitige Erfolgswahrscheinlichkeit für das jeweilige Missionsziel, das zum Beispiel in der Ermordung eines Bankers oder Politikers besteht und zufällig generiert wird. Die simple, aber im Zweifelsfall Zwickmühlen produzierende Faustregel dabei lautet: Je mehr Teams Ihr losschickt, umso höher die Erfolgsaussicht. Allerdings stehen Euch die entsandten Brüder für die Dauer ihrer Mission im Hauptspiel nicht zur Verfügung. Je nach Auftrag kann diese zehn bis zwanzig Minuten betragen. Ihr müsst also abwägen: Kämpft Ihr Euch eine zeitlang allein durch die Tiberstadt oder riskiert Ihr, dass Eure Gesandten scheitern, sterben und ihre gesammelten Erfahrungspunkte mit ins Grab nehmen? Kehren die Teams nämlich erfolgreich zurück, dürft Ihr mittels abgespecktem Rollenspiel-System ihre Fähigkeiten verbessern und ihnen neue Klamotten und Tötungswerkzeuge kaufen. Kluge Taktiker schicken eben rekrutierte Frischlinge mit alten Hasen los, damit die Neulinge schneller im Rang steigen. Wer keine Lust auf RPG-Elemente hat, nutzt die Option zum Auto-Leveling. Mit insgesamt sechs Balkensegmenten könnt Ihr maximal zwölf KI-gesteuerte Mitstreiter nach Rom mitnehmen, überzählige Brüder warten auf der Ersatzbank oder gehen auf Auslandseinsatz.

Neue Balkensegmente schaltet Ihr frei, indem Ihr in Rom einem anderen neuen Spielelement nachgeht. Auf der Übersichtskarte markieren rote Rechtecke Stadtteile, in



Steven Masters, Lead Game Designer bei Ubisoft Montreal – ein sympathischer Gesprächspartner.

»Wir wollen Ezio einen Schlag versetzen«

Wo sonst als über den Dächern Düsseldorfs hätten wir uns mit Steven Masters, dem Lead Designer von "Assassin's Creed: Brotherhood" treffen sollen, um über künstlerische Freiheit, die Entscheidung, ein Sequel zum Sequel zu entwickeln und den seltsamsten Anruf in seiner Karriere zu plauschen?

M! Games: Wir sind untröstlich wegen des Todes von Onkel Mario zu Beginn des Spiels. Warum musste er sterben? Ihr bekommt Druck von bösen Nintendo-Anwälten, stimmt's?
Steven Masters: (lacht) Nein! Aber gute Frage! Mario war ein total ulkiger Charakter, der bei den Spielern sehr gut ankam. Aber wir wollten diesmal ein Spiel über Ereignisse machen, die Ezio richtig nahegehen. Wir wollten zeigen, dass Cesare Borgia ihm einen richtigen Schlag versetzt, dass es nicht mehr nur um Politik geht, sondern um persönliche Dinge.

Warum habt Ihr Euch eigentlich entschieden, ein Sequel zum Sequel zu produzieren? Gab es wirklich noch so viel Renaissance-Zeug zu erzählen?
Genau so ist es. Um ehrlich zu sein, am Ende von "Assassin's Creed II" waren wir einfach noch nicht fertig mit Ezio. Wir hatten zwar den Edensplitter gefunden – das ist jetzt ein Spoiler für alle, die den zweiten Teil noch nicht gespielt haben, sorry –, aber wir wissen gar nicht, was damit passiert ist. Dann hatten wir diesen gewaltigen Cliffhanger durch den Auftritt von Minerva. Wir merkten, dass wir Ezios Geschichte zu einem richtigen Abschluss bringen und gleichzeitig weiter von Desmonds Kampf gegen Abstergo erzählen mussten.

Wir werden also auch eine ordentliche Fortsetzung von Desmonds Geschichte zu spielen bekommen?
Aber sicher! Wir werden diesmal definitiv mehr mit Desmond anstellen. Da gibt es die Geschichte mit seinen Vorfahren, mit denen er auf seltsame Weise verbunden zu sein scheint. Außerdem ist da natürlich noch Abstergo, die einen wirklich furchterregenden Plan ausgeheckt haben, um an die Edensplitter zu kommen. Diesen Plan müssen wir um jeden Preis durchkreuzen!

Gibt es mehr richtige Spielsequenzen in der Gegenwart, so wie das Parcour-Tutorial mit Desmond und Lucy Stillman?
Nein, diese Sequenz ist die einzige dieser Art im Spiel. Aber man wird aus dem Animus ins moderne Monteriggioni zurückkehren können, in der Villa E-Mails checken und den Verlauf der Story in der Gegenwart verfolgen.

Ich habe heute viel zu den neuen Strategie-Elementen gesehen, aber noch nichts zum Finanz-System. Das war in "Assassin's Creed II" ja ein bisschen nervig, weil man dauernd zurück zur Villa an die Geldtruhe musste.
Das haben wir geändert. Generell bleibt das Konzept ähn-

denen ein Kommandoturm der Borgia für Truppenpräsenz sorgt.

Leben & sterben in Rom

Neben den Erinnerungs-Hauptmissionen der Storyline machen diese in freier Reihenfolge wählbaren Angriffsziele einen großen Teil des Spiels aus. Jeder Turm wird von einem individuell gestalteten Borgia-Kommandeur befehligt. Räumt Ihr den aus dem Weg, stürzt das Bauwerk brennend in sich zusammen und Ihr erhaltet ein neues Balkensegment sowie das Recht, diverse Renovierungsarbeiten an den umliegenden Häusern vorzunehmen. Die Verhaltensweisen der Kommandeure teilen sich grob in zwei Gruppen: Die einen hauen ab, wenn sie Ezio sehen und Ihr müsst Euch eine Falle ausdenken, um sie zu erwischen. Die anderen kämpfen und müssen taktisch klug mithilfe der Bruderschaft übermannt werden.

Im Kampf mit den Borgia bemerken wir den – neben den verbesserten Gesichtern – augenfälligsten Unterschied in Sachen Präsentation: Obwohl das Spiel ungeschnitten mit einer USK-16-Freigabe erscheinen wird, ist es saftiger als der Vorgänger. Wenn Ezio mit den neuen Attentat-Seriencombos Leichenberge auftürmt, einem Opfer die Unterarmklingen mit einem Affenzahn in den Bauch hämmert oder einen Borgia-Kopf mit der Kugel seiner neuen Feuerwaffe perforiert, wird seine Wut auf die Mörder seines Onkels spürbar.

Zusätzlich zu diesen Aufträgen erwartet Euch ein Bündel an Sidequests, die uns Lead Designer Steve Masters (siehe Interview unten) nach dem Ende des Probespiels ohne Anspruch auf Vollständigkeit aufzählte. So lernt Ihr in einer speziellen Questreihe Ezios erste Liebe Christina kennen, besucht Nebenschauplätze wie Wien oder wiederholt eine bereits erledigte Erinnerung, um ein optionales Missionsziel zu erreichen.

Freunde der Assassinen-Gräber aus dem Vorgänger ”Assassin's Creed II” turnen neuerdings durch die in ganz Rom versteckten 'Schlupfwinkel des Brutus', nach deren Komplettierung eine ganz besondere Belohnung wartet. Auf unsere Frage, ob es sich dabei um den Dolch des legendären Cäsar-Mörders Brutus handeln könnte, stutzt Steven kurz, meint dann ”good guess“ und grinst verschmitzt in seinen Bart. *mw*



PS3 Der Henker stellt in der Solo-Kampagne Ezios erstes Mordopfer dar. Im Mehrspieler-Modus schlüpfen Spieler mit Vorliebe für langsame, aber kräftige Haudrauf-Charaktere unter seine Kapuze. Gerade war der rechts weglaufende Barbier leider schneller.

System	**PS3 / 360**
Entwickler	**Ubisoft Montreal, Kanada**
Hersteller	**Ubisoft**
Genre	**Action-Adventure**
Termin	**19. November**

DAS GEFÄLLT UNS:
- riesige neue Stadtumgebung und Bewohner mit lebendigen Gesichtern
- Bruderschaft-Feature motiviert durch RPG-Anleihen und neue taktische Möglichkeiten
- strategische Rückeroberung Roms
- originelle Multiplayer-Charakterklassen
- neue Waffen und Angriffe

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- aus der Nähe grobkörnige Gesichtstexturen
- jede Menge spielmechanische und technische Bugs wollen behoben werden

FAZIT » Ezios neue taktische und strategische Möglichkeiten versprechen eine Menge mordsspaßiger Meuchelexperimente. Optisch wirkt ”Brotherhood” aufgehübscht, darf aber noch nachlegen.

lich wie in ”Assassin's Creed II”, allerdings riesig aufgeblasen und komplett in die Rom-Spielmechanik eingearbeitet. Wenn man einen Teil der Stadt vom Einfluss der Borgia befreit hat, kann man dort in Shops investieren. Diese werfen dann Geld ab, das in den Banken deponiert wird, die es in der ganzen Stadt gibt, sobald man sie renoviert hat. Das Geld ist also immer verfügbar, es hängt nicht mehr an einem einzigen Platz. Außerdem haben wir das System besser ausbalanciert, man wird nicht mehr superschnell lächerlich hohe Geldbeträge erwirtschaften können. Wer sich anfangs allerdings auf die Türme der Borgia konzentriert, wird sein Einkommen recht schnell drastisch erhöhen können.

Apropos Borgia: Wieso arbeitet Leonardo da Vinci jetzt für Cesare Borgia? Was soll das denn?

Es ist ja nicht so, dass Leonardo nichts mehr für Ezio zu tun hätte, er versorgt ihn weiterhin mit Missionen und allerlei Kriegsgerät. Er hat zum Beispiel einen Panzer gebaut und auch sein Gleiter wird wieder zum Einsatz kommen. Das geschieht im Rahmen spezieller Missionen, die nicht in Rom selbst spielen und sich um den Einsatz von Leonardos verrückten Maschinen drehen. Wo genau aber Leonardos Loyalität liegt, wird sich im Laufe des Spiels zeigen.

Mal eine etwas unbequeme Frage: Die Loyalität Eurer Fans habt Ihr ja mit der DLC-Politik von ”Assassin's Creed II” ganz schön strapaziert. Da wurde der Vorwurf laut, Ihr hättet im Nachhinein Missionen aus dem Spiel entfernt, um sie dann später als kostenpflichtigen Download anzubieten. Es hagelte Kritik. Fahrt Ihr diesmal ein anderes Konzept?

Absolut. Es wird sich das komplette Spiel ohne Abstriche auf der Disc befinden. Was wir genau mit dem DLC vorhaben, wollen wir an dieser Stelle noch nicht verraten, wir werden aber ein komplett anderes Konzept verfolgen als früher.

Wie vorher beim Anspielen deutlich zu hören war, kehrt Jesper Kyd als Komponist zurück. Denkt Ihr darüber nach, der Special Edition diesmal eine Souundtrack-CD beizulegen, wie es sich viele Fans schon bei ”Assassin's Creed II” gewünscht haben?

Um ehrlich zu sein, da müsste ich jetzt bei meinen Business-Leuten nachfragen. Ich meine mich aber zu erinnern, dass wir einen Soundtrack beilegen wollten.

Man sieht dem Spiel schon jetzt deutlich an, dass Ihr vor allem die Gesichter verbessert habt. Trotzdem sahen manche Leute noch immer etwas grobkörnig oder komisch aus, auch das Stadtpanorama wirkte manchmal so, als würden Texturen fehlen. Wie viel wird da noch verbessert?

Sehr viel. Gerade an den Gesichtern wird noch hart gearbeitet. Unser Machiavelli sieht momentan zum Beispiel noch aus, als hätte er fett Eyeliner aufgetragen, das wird alles noch poliert. Abgesehen davon befinden wir uns noch in einer ausgedehnten Bug-Fixing-Phase und arbeiten mit externen Testern überall in Europa zusammen, um solche Fehler auszumerzen. Das ist ein großer Organisationsaufwand, weil wir ständig dafür sorgen müssen, dass nicht zwei Tester gleichzeitig dieselbe Sache ausprobieren und das Feedback ordentlich ausgewertet wird.

Gab es besonders krasse Bugs, von denen Du mir etwas erzählen darfst?

Die gruseligste Sache, die ich Dir erzählen darf, solange das Aufnahmegerät noch läuft, ist wohl der Augen-Bug. Dabei werden die Augen der Charaktere nicht richtig animiert und lösen sich aus dem Modell der Figur. Wenn die dann rumläuft, fliegen die Augen hinterher. Oder eine Person dreht sich um und die Augen ploppen ihr aus dem Kopf.

Habt Ihr manchmal auch Angst, dass Ihr von Nachfahren des Hauses Borgia wegen Verleumdung verklagt werdet, weil die bei Euch so schlecht wegkommen?

Bis jetzt hat sich noch niemand gemeldet. Wir hatten aber mal einen Anruf zum ersten ”Assassin's Creed”. Da war ein Typ dran, der behauptete, ein Vertreter der echten Assassinen zu sein, und er riet uns dringend, die Entwicklung einzustellen. Das ist eben so, wenn man reale historische Ereignisse kreativ bearbeitet – man muss immer sehr vorsichtig und respektvoll damit umgehen.

MICKY EPIC

PC- und Rollenspiel-Koryphäe Warren Spector arbeitet an einem Wii-exklusiven Action-Adventure mit Micky Maus in der Hauptrolle – und das mit größtmöglicher Leidenschaft.

Manchmal fragt man sich, woher Warren Spector eigentlich die ganze Zeit nimmt. Seit 20 Jahren macht der Wahl-Texaner Computerspiele, bei Origin, Looking Glass und Ion Storm verantwortete er so einflussreiche Titel wie "Wing Commander", "Ultima Underworld", "System Shock", "Thief" und "Deus Ex". Nebenbei lehrt er und hält Vorträge, sammelt Bücher und Comics, platzt fast vor Wissen über Spiele und ihre Theorie, Filme und ihre Geschichte, Walt Disney und seine Kreationen. Nebenbei investiert er unendlich viel Zeit, die globale Spielepresse auf Messen oder in seinem Studio Junction Point von der Qualität seiner jüngsten Arbeit zu überzeugen, haarklein Spielmechaniken, Features, Details aufzuschlüsseln und die Ideen und Intentionen hinter seinem Werk klarzumachen. Die Zeit – und auch die Kraft – scheint Warren Spector vielleicht deshalb nie auszugehen, weil er mit seinem Job seinen Traum lebt. Und gerade die Arbeit an "Micky Epic" ist für den freundlichen 54-Jährigen die Erfüllung eines Herzenswunsches.

Schiere Micky-Masse

Spector ist mit seinem 250 Mann starken Studio Teil der Walt-Disney-Familie geworden, was ihm Sicherheit und seinem Projekt eine unüberschaubare Masse an potenziellen Inhalten verschaffte. Mit seinen Grafikern und Designern konnte Spector in die Archive des Disney-Konzerns abtauchen und sich nach Belieben an 80 Jahren Trickfilm-Historie bedienen. Allein 365 klassische Kurz-Cartoons gibt es im Disney-Portfolio, alle wurden gesichtet und etliche als Vorlage der 2D-Levels in "Micky Epic" gewählt. Diese kurzen Jump'n'Run-Abschnitte dienen allerdings nur der Auflockerung, sie sind die 'Reiselevels' zwischen den 3D-Welten des eigentlichen Action-Adventures. Vor allem zeigen sie aber, mit welcher Liebe zum Detail die Entwickler arbeiten – und sie bescheren den vielen Fans von Micky und seinen Freunden unzählige freudige Déjà-vus. Allerdings sollten die ein Faible für die klassischen Disney-Arbeiten haben – die Inhalte des Spiels orientieren sich an den Werken bis Ende der 1960er. Ein 2D-Level basiert z.B. auf "Lonesome Ghosts", einem 1937er-Kurzfilm, in dem vier Spukgestalten die Geisterjäger Micky, Donald und Goofy veräppeln. Das Level ist, wie alle anderen 2D-Kollegen, kurz, knackig und sehr oldschool in seiner Mischung aus exakter Hüpferei, dem Ausweichen vor Gegnern, die sich in erkennbaren Mustern bewegen, und dem Horten unterschiedlichen Sammelguts. Toll sind Design und Detail, das Filmvorbild wird perfekt wiedergegeben.

Ein Fest für Fans

Das gilt für sämtliche 2D-Passagen, die wir sehen durften: Das vom Micky-Debüt "Steamboat Willie" (1928) inspirierte Level kennt die Welt bereits von der Nintendo-Präsentation auf der E3. Daneben vergnügten wir uns mit "Plutopia" (1951) – einem bunten, surrealen Pluto-Abenteuer, bei "Oh what a Knight" (1928) – einer klassischen

Wii Die 2D-Levels sind nur kurze Intermezzi, die ein wenig Abwechslung vom großen 3D-Abenteuer bringen sollen.



Wii Sämtliche Jump'n'Run-Szenarien basieren auf einem von 365 Kurz-Cartoons, die von den Junction-Point-Mitarbeitern gesichtet wurden.



Wii Micky gegen Verdünner-Monster: Explodiert es, werden Teile der Landschaft ausradiert.

Spector geht es hier nicht um moralische Entscheidungen.



Wii Die Tanks für Farbe und Verdünner (rechts und links unten im Bild) passen sich in der Größe an Euer Spielverhalten an. Wer lieber malt als löscht, kann mehr Farbe bunkern.

Prinzessinnen-Rettungsaktion durch Mickys fast vergessenen Kollegen Oswald (The Lucky Rabbit), und mit "The Mad Doctor" (1933) – einem Gruseltrip rund um die Entführung von Pluto durch einen bösartigen Wissenschaftler, der überraschenderweise bereits als 7-minütiger Kurzfilm etliche Elemente traditioneller Jump'n'Runs vorwegnimmt: Micky läuft über eine Holzbrücke, die stückweise hinter ihm zusammenbricht, weicht Totenköpfen aus, kämpft sich springend und rutschend durch ein altes Gemäuer. Entsprechend gestaltet sich auch das 2D-Level. Allerdings erschöpft sich damit nicht die Funktion des verrückten Doktors: Er spielt im eigentlichen Abenteuer (wo er in einer Schneekugel umherfliegt und Unheil anrichtet) einen der Hauptgegner. Der andere, noch größere Bösewicht ist Phantom Blot, der zwar nur in zwei Disney-Cartoons, dafür aber in umso mehr Comic-Strips auftaucht und im Spiel zu einem sehr düsteren, sehr mächtigen Widersacher stilisiert wird.

Kreativ vs. destruktiv

Wer sich ein bisschen für "Micky Epic" interessiert, weiß: Auf seinem Weg durch das mal mehr, mal weniger düstere Cartoon-'Wasteland' (dessen Misere die Maus selbst verursacht hat), kann sich Micky stets zwischen zwei entgegengesetzten Werkzeugen entscheiden – Farbe oder Verdünner. Sie werden über die rückwärtigen Tasten der Remote bzw. des Nunchuk auf alles gespritzt, was dem Helden in den Weg kommt, und haben dabei erhebliche Auswirkungen auf die Welt, ihre Bewohner, die Gegner und überhaupt die Art, wie man ein Level löst – wobei diese Lösung einfach in der erfolgreichen Durchquerung des Levels liegt. Farbe stellt Umgebungsdetails wieder her, wodurch etwa Plattformen erreichbar werden; Verdünner beseitigt Strukturen, was zum Beispiel eine Öffnung in der Wand beschert. Auch bei der Behandlung der Feinde darf der Spieler entscheiden: Pumpe ich sie mit Farbe voll, um sie (zumindest manche Arten) freundlich zu stimmen und auf meiner Seite mitkämpfen zu lassen? Oder nutze ich nach einer saftigen Wirbelattacke meinen Verdünner, um die kurz betäubten Schurken komplett auszuradieren? Wie so häufig in letzter Zeit wird auch bei "Micky Epic" das Prinzip von 'Choice & Consequence' bemüht: Der Spieler entscheidet selbst, wie er die Herausforderungen der Welt meistert, er muss aber auch mit den Folgen seiner Handlungen leben. Allerdings – und das macht das Maus-Abenteuer sympathisch – geht es Spector nicht um moralische Entscheidungen. Wie man nun lieber spielt, ob eher mit Farbe oder mit Verdünner, hat nichts mit gut oder böse zu tun, sondern einfach nur damit, dass man verschiedene Wege nutzen kann, grundsätzliche Aufgaben zu meistern. Interessanterweise unterstützt einen das Spiel auch vehement in der gewählten Methodik: Wer viel malt, dessen maximale Farbmenge erhöht sich, zudem tauchen häufiger entsprechende Nachfüll-Extras auf (ohne diese regeneriert sich der Farbvorrat auch, aber nur langsam). Wer gerne löscht, dem wird entsprechend das Bunkern von Verdünner vereinfacht.

Hüpfen mit Haken

Natürlich gibt es noch so viel mehr in "Micky Epic": Ihr findet Blaupausen, dank derer Ihr Specials wie Amboss (zerquetscht Gegner oder betätigt große Bodenschalter) oder Fernseher (lenkt die Gegner ab) anwenden dürft. Ihr redet mit unheimlich vielen, oft vergessenen Charakteren und amüsiert Euch über deren Probleme (bzw. nehmt Euch dieser an). Ihr meistert im besten "Crash Bandicoot"-Stil 3D-Hüpflevels unter Zeitdruck, öffnet Schatztruhen, sammelt haufenweise Zeug (Abzeichen, Filmrollen, Kinokarten) und guckt immer wieder tolle Zwischensequenzen, die in einem sehr speziellen, aber auch sehr ästhetischen Storyboard-Stil gestaltet sind.

Dabei ist die Steuerung etwas gewöhnungsbedürftig und auch die Kamera zickt beizeiten: Während die optimierten E3-Passagen locker von der Hand gehen, forderten einen die neu vorgestellten, noch nicht balancierten Levels ziemlich heraus. Auch wenn es wie eine typische Plattitüde der Spielepresse klingt: Bekommt das Entwicklerstudio Junction Point diese Probleme in den Griff bzw. reicht die Zeit, jedes Level auf Hochglanz zu polieren und überall die Handhabung zu optimieren, dann wird aus "Micky Epic" ein richtig großer Titel. Nicht nur für Disney-Fans (die finden so oder so unendlich viele Argumente, die für dieses Spiel sprechen), sondern auch für jeden Liebhaber von witzigen, cleveren, die Geschicklichkeit herausfordernden 3D-Abenteuern. *sf*

System	**Wii**
Entwickler	**Junction Point, USA**
Hersteller	**Disney Interactive**
Genre	**3D-Action-Adventure**
Termin	**November**

DAS GEFÄLLT UNS:
- riesige Fülle an Disney-Charakteren und -Szenerien zu entdecken
- durchdachtes 3D-Abenteuer, das sich kontinuierlich an die jeweilige Spielweise anpasst
- kurze, knackige 2D-Hüpfereien zur Auflockerung
- sehr witzig und charmant

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- ungelenke, noch nicht optimierte Steuerung
- zickige Kamera

FAZIT » Mit viel Sorgfalt wird "Micky Epic" ein glänzendes, abwechslungsreiches und kluges 3D-Abenteuer, das den Vergleich mit "Mario"-Titeln nicht scheuen muss. Ohne maximales Feintuning erwartet uns zumindest eine ordentlich spielbare Comic-Wundertüte.





Wii Spielbares Geschichtsbuch: Warren Spector würde liebend gerne ein dickes Making-of-Buch zu seinem Spiel machen, in dem sämtliche Referenzen aufgeschlüsselt werden. Bis dahin findet Ihr die meisten Cartoon-Vorbilder auf YouTube.

»Ich spiele keine Social Games, ich hasse sie«



Warren Spector (54) hat Büro und Studio mit unzähligen seiner Disney-Exponate geschmückt.

Mit den Entscheidungen, sein Studio an Disney zu verkaufen, ein Micky-Maus-Spiel zu machen und Nintendos Wii als exklusive Plattform zu unterstützen, hat Warren Spector für Verwirrung in der Fachwelt und bei vielen seiner Fans gesorgt. Im Gespräch erläutert einer der klügsten Köpfe, den die Spielebranche hat, die Hintergründe.

M! Games: Wie stellt Ihr sicher, dass "Micky Epic" nicht nur Disney-Fans Spaß macht, sondern auch gewöhnlichen Spielern?

Warren Spector: Wir hoffen, dass die Kernmechanik Spaß macht. Wir hoffen, dass die Probleme herausfordern und faszinieren – wir sagen hier nicht Puzzles, denn wir wollen, dass der Spieler selbst entscheidet, wie er ein Problem löst, und ihm nicht einfach nur ein Puzzle à la "Jetzt errate ich mal die Gedanken des Designers" vorsetzen. Und wir hoffen, dass unsere Welt interessant ist und die Story fesselt, auch wenn die meisten Spieler die Geschichte sowieso ignorieren.

Was ist das Beste daran, mit und für Disney zu arbeiten?

Hm, ich hasse den Begriff Bucket List*, weil ich darüber eigentlich nie nachdachte, bis dieser doofe, oh sorry, bis dieser Film erschien. Aber ich hatte immer schon so etwas wie eine Checkliste meines Lebens. Wenn du keine Ziele hast, dann kannst du auch nichts erreichen. Deshalb musst du immer wissen, wonach du strebst. Und seit dem Kindesalter war einer der Punkte auf meiner Liste, für Disney zu arbeiten. Ich hätte das beinahe schon 1988 getan, kurz bevor ich in die Computerspielbranche ging. Da wäre ich fast ein Imagineer (Designer für Disney-Themenparks, Anm. d. Red.) geworden. Dass ich jetzt einen weiteren Punkt abhaken kann, ist das Coolste an der Sache.

Wie viele Punkte sind noch übrig?

Genug. Mehr als ein Menschenleben voller Arbeit. Aber im Ernst: Als Animations- und Disney-Fan ist es natürlich sehr cool, tief in die Archive abtauchen zu können. Vollen Zugang zu so gut wie allem zu haben, was Disney die letzten 82 Jahre getan hat. Das ist unglaublich! Ich meine, die haben alles konserviert, und die Leute können darauf zugreifen!

Klingt ein bisschen, als wäre schon bei der Gründung von Junction Point geplant gewesen, Schritt für Schritt an Disney heranzukommen.

Es wäre gelogen, zu behaupten, dass dieser Teil meines Lebens geplant war. Ich verließ Ion Storm und Eidos mit einer exakten Vorstellung: Ich wollte digital vertriebene, episodische Inhalte machen. Ich habe immer noch einen Plan für diese Geschichte, um die sich bislang niemand kümmert und die ich für sehr cool halte. Ehrlich gesagt konnte ich einfach nicht genug Geld dafür auftreiben. Das Ganze bedarf einer gewaltigen Vorfinanzierung, und die wollte 2004, 2005 niemand leisten. Und deshalb hatte ich einfach weitergearbeitet, an einem riesigen Fantasy-Rollenspiel-Projekt, das ich schon seit 15 Jahren machen wollte.

Aber nicht Pen&Paper?

Nein, nein, nein. Es ging allerdings um eine Welt, die ich erschaffen hatte, als ich mit meiner Frau im Pen&Paper-Bereich arbeitete. Wir planten gemeinsam diese Welt, die Charaktere und eine Art Storygerüst. Nachdem ich dann ins Computerspielefach wechselte, kramte ich das Konzept jedes Jahr mal hervor, blies den Staub weg und stellte fest: Die Technologie war nicht so weit, keine Hardware konnte die Dinge tun, die von diesem Spiel gefordert wurden. Als dann die Xbox 360 und die PS3 – zu einer Zeit, als es sie nur auf Papier gab – in mein Blickfeld gerieten, dachte ich mir: "Wow. Jetzt kann ich dieses Spiel wirklich machen", und so versuchte ich, es an einen Publisher zu bringen. Und ich hatte bzw. ich habe auch immer noch Geschichten, die ich allzu gerne im "Deus Ex"-Universum erzählen würde. Ich bin also mit meinen Projekten bei einigen Publishern aufgekreuzt, und mein Agent schlug mir vor, mit Disney zu reden. Und ich sagte: "Du weißt, ich liebe Disney, aber sie werden einfach nicht interessiert sein." Ich wandte mich trotzdem an sie, redete mit ihnen und hatte natürlich Recht – sie waren nicht interessiert. Aber sie fragten mich, ob ich ein Micky-Spiel machen wollte. Es war also alles nur Glück. Ich war der richtige Typ zur richtigen Zeit im richtigen Gebäude, ein Start-up-Studio auf der Suche nach einem Deal. Dann haben wir ein paar Monate Konzepte gemacht und uns dann wieder voneinander getrennt, weil ich andere Deals hatte, andere Spiele, an denen ich für andere Leute arbeitete. Ein oder eineinhalb Jahre später kam Disney wieder auf mich zu und sagte: "Wir wollen, dass Du zurückkommst und dieses Spiel machst." Und ich willigte ein und dachte mir: "Klar, das mache ich, ein Start-up kann ich ja immer wieder gründen. Ich werde jetzt ein Teil von Disney. Punkt abgehakt!"

Die Arbeit an diesem Spiel dauert also schon über vier Jahre?

Meine Spiele brauchen immer drei bis vier Jahre. Wenn man einfach mal zurückblickt… Ich sagte den Leuten von Disney und allen Publishern, mit denen ich im Gespräch war: "Ich halte mich nicht an Budgets, ich halte mich nicht an Zeitpläne und ich mache die Sorte Spiel, die ich machen will. Wenn Ihr diese drei Sachen nicht wollt, dann lasst uns freundschaftlich auseinandergehen."

Das kann nicht ganz stimmen. Sie haben 1989 im Games-Business angefangen und das ist Ihr 20. Spiel. Also eines pro Jahr…

Ja, aber wissen Sie, wie ich das mache? Hier ist ein Geheimnis, ein zweiteiliges. Erstens: Du machst ein internes Spiel und ein externes. Du baust ein internes Team auf und lässt ein externes für dich arbeiten. Du findest einen Entwickler, mit dem du kreative Synergien hast und der die Sorte Spiele machen will, die du auch machen willst. Und jetzt kommt Teil 2, das wahre Geheimnis: Beginne vier Projekte. Jedes Jahr hast du vier Projekte am Laufen, und du klärst von vornherein: "Zwei von Euch mache ich platt. Bemüht Euch, nicht eines der Projekte zu sein, bei dem ich den Stecker ziehe. Stellt sicher, dass Ihr tolle Arbeit leistet." Und am Ende des Jahres killst du zwei Projekte (macht zwei Schussgeräusche) und beginnst zwei neue. Und du sagst wieder: "Zwei von Euch werden über den Jordan gehen." Auf diese Weise kannst du immer zwei Spiele pro Jahr abliefern. Als ich bei Origin war, habe ich das genau so gemacht und zwei Spiele pro Jahr geliefert. Das war fantastisch.

Alle diese Spiele waren Triple-A-Titel, die Sie viel Lebenszeit gekostet haben. Hatten Sie noch nie den Wunsch, kleine Spiele zu machen?

Jedes Mal, wenn ich versucht habe, ein kleines Spiel zu machen, oder ein kleines Spiel vorschlug… ganz ehrlich, es ist nicht so, als ob ich das nicht getan hätte… aber sollten wir nicht irgendwann einmal über das Spiel reden?

Das haben wir doch schon die letzten drei Stunden…

Ah, okay. Egal. Als ich Looking Glass verließ, hatte ich ein kleines Spiel, das ich machen wollte, bzw. mehrere, und ich redete mit 23 Publishern und jeder von ihnen sagte: "Was soll das kleine Ding da. Mach ein großes Rollenspiel. Das ist, was die Leute von Dir wollen, was sie von Dir erwarten, für was wir Dich haben wollen." Und ich sagte ihnen: "Okay, aber Ihr verdreifacht die Kosten und verdoppelt das Risiko. Ist es wirklich das, was Ihr tun wollt?" Und alle sagten: "Ja!" Das war einfach verrückt, ich kapiere es nicht. Niemand hat mir erlaubt, ein kleines Spiel zu machen. Und ich glaube, ich weiß jetzt auch nicht mehr, wie das geht. Ich habe mich so daran gewöhnt, mit 250 Leuten und großen Budgets zu arbeiten, ich weiß nicht… Ich würde liebend gern ein kleines Spiel machen.

Disney hat gerade den Social-Games-Entwickler Playdome für über eine halbe Milliarde Dollar gekauft. Wurde Ihr Expertenrat zu diesem Geschäft eingeholt?

Nein. Ich hatte keine Ahnung, was da im Busch war. Ich mache hier ein Spiel – ich bin eben nur der, der Spiele macht…

* zu Neudeutsch 'To-Do-Liste' – Originaltitel des Films "Das Beste kommt zum Schluss" mit Jack Nicholson und Morgan Freeman



Eine Menge Leute in der Industrie hören aber auf die Ratschläge eines Warren Spector.
Gehen Sie zum Telefon und rufen Sie Bob Iger (Präsident der Walt Disney Company, Anm. d. Red.) an und sagen Sie ihm, dass er mich um Rat fragen soll. Okay? Ich mein es ernst. Ich würde liebend gern auf so einem Level arbeiten.

Sie wussten also nichts?
Ich wusste nichts. Nein.

Was hielten Sie davon, selber Social Games zu machen?
Ich hasse sie. Ich habe kein Interesse an ihnen, ich spiele sie nicht, ich mache sie nicht.

"Kingdom Hearts" ist ein gutes Beispiel, dass Disney-Charaktere in einer RPG-Umgebung funktionieren. Würden Sie auch gerne einmal Micky und Rollenspiel miteinander verbinden?
In "Micky Epic" sind mehr Rollenspiel-Elemente drin, als man denken mag. Wissen Sie, ich mache eine andere Art Spiel als Square. Ich will eine andere Art Spiel machen als irgendwer. Ich glaube, dass es für jeden Entwickler wichtig ist, für etwas zu stehen, eine Mission zu haben, vor Leidenschaft für das eigene Werk zu brennen, etwas Einzigartiges zu tun. Und ich hoffe, dass man auf die Spiele, die ich gemacht habe und die ich machen werde, blickt und sagt: "Die sind nicht wie die Spiele der anderen." Ich würde also nie ein Spiel wie "Kingdom Hearts" machen, ich würde auch keines wie "Zelda" machen. Ich mache Spiele, wie ich sie mache.

Was ist die Rollenspiel-Mechanik in "Micky Epic"?
Was ist Rollenspielen? Hinter den Kulissen einen Würfel gegen Eigenschaftswerte rollen? Eine Party zusammenstellen und sie mit Rüstung und Waffen ausstatten? Nein! Rollenspiel heißt... warte mal... eine Rolle spielen?! Es geht darum, eine Figur zu verkörpern. Das sage ich seit 1983. Die besten Rollenspielerfahrungen, die du als "D&D"-Spieler haben kannst, sind die, wo du keinen Würfel benutzt. Wo es nur um dich geht, wie du in einem anderen Körper steckst. Und diese Art Rollenspiel habe ich versucht zu machen. Es gibt einen sehr spezifischen Stil des Rollenspiels, der in Japan und auch den USA sehr populär ist, und den Square am besten beherrscht. Das erste "Suikoden" ist das beste Spiel dieser Art. Aber solche Spiele mache ich einfach nicht. Videospiele bieten andere Möglichkeiten, Aktionen zu simulieren. Sie erlauben den Spielern, in die Haut einer anderen Person – oder Maus – zu schlüpfen, auf eine Weise, wie es Pen&Paper- oder Tabletop-Spiele nicht können. Ich habe keinerlei Interesse daran, ein Rollenspiel zu machen, das Dinge beinhaltet wie "Ich habe eine Stärke von 18" oder "Lasst uns heimlich einen Würfel werfen, um zu sehen, ob diese Tür aufgetreten wurde." Wir können die Kraft des Tritts simulieren, das Splittern des Holzes, den Lärm, der die Wachen auf der anderen Seite der Türe hellhörig macht. Warum in Gottes Namen sollte ich einen Würfel dafür rollen? Eine Charakterklasse zu haben, Zahlenwerte, das scheint mir alles einfach Nonsens. Aber: Das ist nur meine Meinung! In der Welt ist Platz für alle Arten von Spielen, ich würde zu niemandem sagen: "Mach dieses Spiel nicht, spiele es nicht, vergnüge Dich nicht damit!" Viele Leute lieben diese Spiele, aber ich mache etwas anderes. Und "Micky Epic" ist trotzdem Rollenspiel. Es ist mehr Rollenspiel als ein Spiel, bei dem Würfel zum Einsatz kommen.

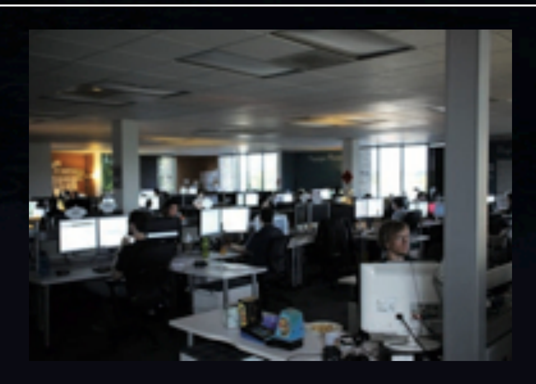
So etwas von jemandem zu hören, dessen Wurzeln im klassischen Rollenspiel liegen, ist überraschend.
Ich weiß. Aber ich bin ein lernendes, sich veränderndes, sich weiterentwickelndes Wesen. Und ich arbeite jetzt in einem anderen Medium. Ich arbeite in einem Medium, das in gewisser Weise dem sehr ähnlich ist, aus dem ich komme. Aber wir haben so einzigartige Fähigkeiten und Potenziale in diesem Medium, dass ich es für unsere moralische Pflicht halte, diese zu nutzen.

"Micky Epic" wird exklusiv für Wii entwickelt. War das Ihre oder Disneys Entscheidung?
Das waren wir. Wir redeten über die Kernmechaniken, Malen und Löschen, wir redeten über die Anziehungskraft der Figur, die Breitenwirkung. Ich hoffe natürlich, dass wir ein maximal breites Publikum erreichen. Massenpublikum und eine besondere Form der Kontrolle also – schön und gut, bloß gab es zu dem Zeitpunkt, als wir das Projekt starteten, noch überhaupt nichts in der Art. Und als Wii dann kam, wandelte sich die Diskussion sofort zu einem: "Wow, das ist in jeder Beziehung perfekt für das, was wir tun wollen." Und hier kommt der für mich magische Teil. Einer der Disney-Oberen sagte: "Warren, was ist die beste Methode, die Qualität sicherzustellen? Du weißt schon, Spiel-des-Jahres-Qualität." Und ich sagte: "Nun, es gibt keine Garantie. Du kannst das nicht absichern. Aber es wäre wohl ganz gut, sich auf eine einzelne Plattform zu konzentrieren." Vier, fünf, sechs Plattformen zu unterstützen bedeutet immer, Kompromisse machen zu müssen. Mit Fokus auf einer Plattform kannst du das Spiel wirklich für genau diese Plattform optimieren. Punkt. Und so war die Entscheidung getroffen, und sie hieß: "Ja, Qualität ist oberste Priorität." Und ich dachte mir "Wahnsinn, welcher andere Publisher hätte das so gesehen?" Die Antwort: Keiner! Weil du immer auch Gefahr läufst, Teile deiner Kundschaft vor den Kopf zu stoßen. Aber Disney traf diese Entscheidung, dass Qualität wichtiger ist, als auch an die Leute heranzukommen, die keine Wii-Konsole haben. Und das respektiere ich. Es waren also zwei in dem Raum, die diese Entscheidung getroffen haben. Einer von Disney, einer von Disney, Schrägstrich, Junction Point.

Das Interview führte Stephan Freundorfer.

MICKY-MANIE IN AUSTIN

Zwei Jahre nach ihrer Gründung wurden die Junction Point Studios 2007 von Disney Interactive übernommen, Studiochef Warren Spector pflegt aber noch eine gewisse Independent-Attitüde: Man arbeitet immer noch visionär, definiert sich als große Familie, legt Wert auf flache Hierarchien. Einiges überrascht beim Studiobesuch in Austin: Die Atmosphäre ist – trotz erkennbaren Hochdrucks, unter dem die Angestellten arbeiten – freundlich und positiv, sicher tragen dabei allerlei Annehmlichkeiten zur guten Laune bei. So sind Snacks und Soft Drinks gratis – Auswahl und Menge würden einem Bahnhofskiosk Ehre machen. Dauert die heiße Arbeitsphase mal wieder etwas länger, lässt man Essen für alle liefern, und jeden Donnerstag wird zur spätnachmittäglichen Entspannung der 'Beer Thursday' ausgerufen. Neben Walt-Disney-Sinnsprüchen und dem Studio-Motto ("Playstyle matters") verzieren Poster, Spielzeug und Raritäten rund um Micky und seine Kollegen die Räumlichkeiten. Das meiste stammt von Warren Spector, der Hunderte Objekte aus seiner Sammlung zur Verschönerung des Studios beisteuerte. Ein winziger Bruchteil nur – wie uns der Disney-Fanatiker glaubhaft versicherte.



TOKYO GAME SHOW 2010

Auf der TGS sorgten Pressekonferenzen für spannende Ankündigungen, Cosplay- und Arcade-Events für Rekordbesucherzahlen. Das Spieleangebot in den Hallen selbst war dagegen überschaubar.

Japan steckt in der Krise: Eine astronomisch hohe Staatsverschuldung, Überalterung der Gesellschaft, schwächelnde Wirtschaft – nicht allzu verwunderlich, dass auch die japanische Videospielindustrie unter Druck steht. Dennoch schaffte es die Tokyo Game Show in diesem Jahr, eine Rekordmarke zu setzen: Mit rund 207.000 Besuchern lockte man über 20.000 Menschen mehr als 2009 auf das Gelände der Makuhari-Messe östlich der in diesem Jahr dampfend heißen Metropole. Auf den ersten Blick ist das erstaunlich: E3 und gamescom waren bereits überzeugende Produkt-Shows, relevante Neuheiten von der TGS nicht zu erwarten, Nintendo fehlte wie immer und ein erster Streifzug durch die Messehallen hinterließ einen schwachen Eindruck. Die vom 16. bis 19. September dauernde Tokyo Game Show wurde dennoch zum Erfolg: in puncto Publikum, weil man den Final-Wettbewerb der Arcade-Beat'em-Up-Meisterschaft "Tougeki" im Rahmen der Show veranstaltete sowie im Vorfeld die Rolle der Messe als internationales Cosplay-Event stärkte. Für die Fachbesucher wurde der News-Mangel in den Hallen dagegen durch Ereignisse rund um die TGS amortisiert: Dank EA- und Sony-Pressekonferenzen, Capcom-Abendveranstaltung und Microsoft-Keynote gab es eine Reihe spannender Neuigkeiten. Und in Meeting-Räumen und Hotel-Suiten wurde dieses Jahr vermehrt zu Präsentationen und Entwickler-Interviews geladen.

HÖLLE AUF ERDEN

Die Jagd auf teuflische und untote Kreaturen scheint sich zum Lieblingsthema japanischer Spielemacher zu entwickeln. Electronic Arts sorgte am Messe-Vorabend mit der Ankündigung von "Shadows of the Damned" für den ersten TGS-Knaller: Ein Trailer zeigte den großflächig tätowierten und Motorrad-fahrenden Dämonenjäger Garcia bei seinem blutigen Kampf gegen Schattenwesen und haushohe Teufel. Der 2011 für Xbox 360 und PS3 erscheinende Third-Person-Titel kommt von Grasshopper Manufacture – dem Studio des "No More Heroes"-Machers Suda 51, der den kommenden 'psychologischen Action-Thriller' verantwortet und dabei seinem Markenzeichen alle Ehre machen will – 'Splatter in Style'. Shinji Mikami ("Resident Evil 4") fungiert als Creative Director, von ihm stammen die Kernmechaniken des Spiels. Und "Silent Hill"-Sound-Designer Akira Yamaoka kümmert sich um die Akustik, die allerdings statt auf sphärische Gänsehaut-Klänge auf treibenden Punk-Rock setzt. Nicht minder heftig dürfte "Yakuza: Of the End" werden – im nächsten Teil der Sega-Serie wird es wieder Open-World-Erkundungstouren und Minigames, aber auch blutige Kämpfe mit Zombies geben, die den altgedienten Schauplatz Kamurocho in Schutt und Asche legen.

Auch bei Capcom wird gesplattert: "Dead Rising 2" wurde in einem Kino am ebenso umfang-











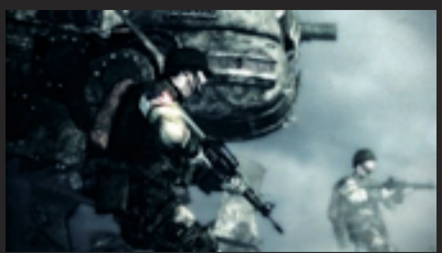
ZOMBIES UND DÄMONEN
Third-Person-Action mit Untoten und Höllenkreaturen liegt bei japanischen Entwicklern voll im Trend. Der wohl abgefahrenste Zombie-Titel ist die neue "Yakuza"-Episode, in der das Viertel Kamurocho von einer Untoten-Epidemie arg in Mitleidenschaft gezogen wird. Die beste Präsentation eines Zombie-Titels gab es dank fürchterlich geschminkter Statisten bei Capcom.
1 » Größte Neuerung der jüngsten "Yakuza"-Episode: Zombies. Zweitgrößte Neuerung: viele Feuerwaffen. Man will die Untoten ja auf Distanz halten.
2 » "Dead Rising: Case West" wird Xbox-360-exklusiv sein und die Hauptdarsteller von Teil 1 und 2 zusammenbringen.
3 » Das fantasievolle Dämonenschlachtfest "Asura's Wrath" nutzt die Unreal Engine.
4 » Ignition Entertainment liefert in "El Shaddai" bizarre Welten und Gegner.

CORENECT

Seit der E3 dieses Jahres und vor allem seit der Ankündigung des Kinect-Preises hatten Konsolenprofis der innovativen Xbox-Peripherie eigentlich abgeschworen. Nur Casual-Spiele, viel zu teuer, viel zu große Latenz - Kinect war für die Core Gamer ungefähr so interessant wie der "Landwirtschaftssimulator". Bis zur TGS. Denn da ließ Microsoft auf der Keynote zur Messe gleich mehrere Bomben platzen: Zahlreiche renommierte japanische Entwickler unterstützen Kinect mit klassischen bis brandneuen Marken. Von Capcom kommt die Mechsimulation "Steel Battalion: Heavy Armor" – ohne 40-knöpfigen Controller. Yukio Futatsugi (der am legendären Saturn-Titel "Panzer Dragoon" mitgearbeitet hat) bringt die Drachen-Action "Project Draco". Die "Parappa the Rappa"-Entwickler NanaOn-Sha arbeiten am Kinect-Horrorspiel "Haunt" und Suda 51 schließlich am 'Hardcore-Action-Spiel' "Codename D". Mehr als Trailer gab es von sämtlichen Produkten noch nicht zu sehen, die Termine liegen undefiniert im kommenden Jahr. Nichtsdestoweniger ein cleverer Schachzug von Microsoft, der zahlreiche Core Gamer zum Umdenken bezüglich Kinect bringen wird.



Grasshopper Manufacture bringt "Codename D".



"Steel Battalion": Kinect statt Controller.

wie einfallsreichen Messestand präsentiert. Zudem kündigte man den Xbox-360-exklusiven Epilog "Dead Rising 2: Case West" an, in dem die Protagonisten aus Teil 1 und 2 zusammenarbeiten. Reichlich Dämonen müssen im nächsten Jahr bei Capcom ebenfalls dran glauben: In Trailern debütierten die Third-Person-Projekte "Asura's Wrath" (von den ".hack"-Machern Cyber Connect 2) sowie der Neustart von "Devil May Cry" – das Gemeinschaftswerk von Capcom Japan, Capcom USA und den englischen Entwicklern Ninja Theory ("Heavenly Sword", "Enslaved") wird Held Dante verjüngen und verwestlichen. Auch in "El Shaddai: Ascension of the Metatron" von Ignition Entertainment geht es auf Dämonenjagd: Der 2011 erscheinende Xbox-360- und PS3-Titel wurde auf der Messe im großen Rahmen präsentiert, drei Levels durften gespielt werden. Als Fantasy-Held in eigens fürs Spiel designten Edwin-Jeans nehmt Ihr es mit allerlei bizarren Kreaturen auf – erst mit den Fäusten, nach Beklauen des Gegners dann mit dessen Waffe. Die Kampfmechanik ist dezent eintönig, dafür gefallen das fantasievolle Grafikdesign und die atmosphärischen Choräle. Für Abwechslung soll ein ständiger Wechsel der Perspektive sorgen: Rund 60 Prozent des von biblischer Geschichte inspirierten Spiels sind kampflastiges 3D-Action-Adventure, der Rest scrollendes 2D-Jump'n'Run.



1 » EA wird "Shadows of the Damned" veröffentlichen. Hauptrolle: Dämonenjäger Garcia.
2 » Auch Shinji Mikami ("Resident Evil") ist an der Entwicklung des Third-Person-Spektakels beteiligt.

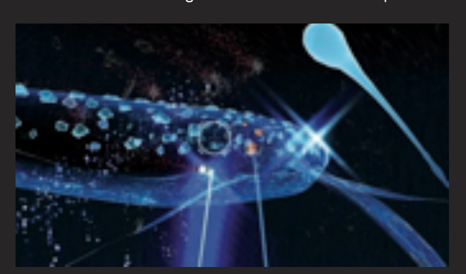
JAPAN IN BEWEGUNG

Kinect und Move überschatteten buchstäblich die Auftritte der beiden anwesenden Konsolen-Hersteller. Bei Sony hatte man an der Längsseite des Standes auf zwei Etagen offene, würfelförmige Präsentationsräume angeordnet, in denen Messe-Hostessen Move-Titel wie "Kung Fu Rider" oder Namcos Lightgun-Shooter-Sammlung "Big 3 Gun Shooting" vorführten. Dem verwinkelten Bau des Standes und einer leidlich funktionierenden Ticket- und Terminvergabe war es geschuldet, dass die jungen Damen nur selten von Messebesuchern gestört wurden. Bei Microsoft verausgabte sich auf einer erhöhten Showbühne pausenlos ein Duo schmucker Mädels bei Kinect-Gezappel wie dem Beach Volleyball von "Deca Sports" oder der Snowboard-Schussfahrt in "Adrenaline Misfits". Darunter lagen an einer Hand abzählbare Kinect-Spielstationen für das Endpublikum – kein Wunder, dass hier die Wartezeit am Samstag eine halbe Stunde nach Messeöffnung bereits 120 Minuten betrug. Trotz aller Schwierigkeiten, den Besuchern ausreichend Hands-on-Erlebnisse zu verschaffen, faszinierten Move (kommt erst am 21.10. in Japan) und Kinect (Start am 20.11.) die Massen – allerdings fast nur bei Sony und Microsoft selbst. Dritthersteller nutzten ihre Standfläche lieber für Handfesteres. Bei Konami amüsierten sich die Leute über "Dance Evolution"-Gehampel, bei Ubisoft über ein "Michael Jackson"-Duo – das war's.

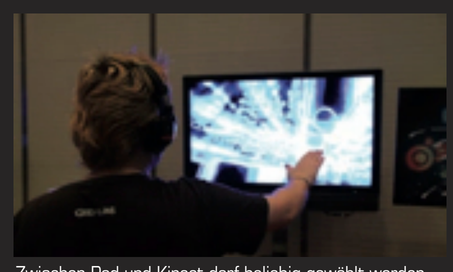
Der größere Hype war da schon 3D: natürlich zuvorderst bei Sony, wo "Killzone 3", "EyePet" oder "Virtua Tennis 4"mit gleichzeitiger 3D- und Move-Unterstüt-

CHILD OF EDEN

Rhythmusspiel-Genie Tetsuya Mizuguchi nutzte die TGS, um eine fortgeschrittene Version des im ersten Quartal 2011 erscheinenden PS3- und Xbox 360-Titels "Child of Eden" zu präsentieren. In einem nahe der Messe gelegenen Hotel zeichnete er für eine internationale Journalistenschar seine Karriere (von "Sega Rally" bis zu seinem Musikprojekt "Genki Rockets") nach, spielte das bereits bekannte Matrix-Level von "Child of Eden" via Kinect und zeigte das nagelneue Evolution-Level, das allerdings nur auf Joypad optimiert war. Anschließend durften die beiden Spielstufen (oder 'Archive', wie sie von den Entwicklern genannt werden) selbst probiert werden. Zunächst Matrix: Mit Armbewegungen steuert der Spieler einen Zielkreis, den er über bizarre Quallen oder rote Blöcke wandern lässt, um diese zu markieren. Eine Handbewegung Richtung Bildschirm (ganz als ob ein Magier seinen Feinden Feuerbälle entgegenschleudert) schickt Lenkgeschosse auf die markierten Ziele. In die Hände klatschen wechselt die Waffe zu einem schwachen Dauerfeuer, mit dem vor allem Wellen zahlreicher kleiner Objekte sinnvoll bekämpft werden. Beziehungsweise 'gereinigt', wie die esoterische Rahmenhandlung die eigentliche Aufgabe des Spielers definiert. Die Evolution-Stufe funktioniert hingegen nach "Rez"-Prinzip: Knopf drücken, Markierung über Ziele bewegen, Knopf loslassen und Geschosse abfeuern. Die Verwandtschaft mit "Rez" (das dereinst als "Project Eden" startete) ist dem Spiel überall anzumerken: die treibenden Elektro-Sounds, das sphärische Design, die Verschmelzung von Optik und Akustik zu einem ureigenen Spielgefühl – grandios! Leider aber nur in der Pad-Variante. Die Kinect-Steuerung gestaltet sich etwas schwerfällig, was aber eher zu verkraften ist als der nach drei Spielminuten schmerzende Arm. Dennoch: "Child of Eden" ist eine einmalige Spielerfahrung, die jeden "Rez"-Fan glücklich machen wird.


Die Evolution-Stufe: Erst wird ein Wal gereinigt…


…anschließend schwingt sich ein Phoenix durchs All.


Zwischen Pad und Kinect darf beliebig gewählt werden.







REMAKES UND NEUAUFLAGEN
Ob nun Fanservice, Zielgruppenerweiterung oder schneller Euro: Remakes und Neuauflagen waren ein Riesenthema auf der TGS. So wie die PS3-HD-Varianten der PS2-Kultklassiker "Ico" und "Shadow of the Colossus" (die auch 3D-kompatibel sein werden), die Xbox-Neuauflage des Shoot'em-Ups "Radiant Silvergun" oder Dreamcast-Klassiker für PSN und XBLA.

1 » Endlich bezahlbar: Treasures Baller-Klassiker "Radiant Silvergun" kommt für Xbox Live Arcade.
2 » In HD und 3D: das PS2-Märchen "Ico".
3 » HD-Märchen, Teil 2: "Shadow of the Colossus"
4» Einer von vielen anstehenden Sega-Downloads: "Crazy Taxi", das ursprünglich für Dreamcast erschien.

zung auszutesten waren. Aber auch bei Herstellern wie Namco-Bandai ("Ridge Racer 7"), Koei-Tecmo ("Dynasty Warriors 6") oder Irem ("Disaster Report 4" – das PS2-Debüt erschien bei uns als "SOS: The Final Escape"). Und bei einer Pressekonferenz am Sony-Stand stellte man auch noch 3D-Versionen von "Metal Gear: Rising" und "Final Fantasy XIV" in Aussicht.

STARKE PSP

Sonys Handheld verkauft im momentan schwachen japanischen Hardware-Markt noch am besten – es kam also nicht von ungefähr, dass einige Hersteller der PSP reichlich Standfläche widmeten. Allen voran wieder mal: Capcom. Für "Monster Hunter Portable 3rd" hatte man eine herbstliche Parklandschaft mit zahlreichen Tischen und Bänken aufgefahren – das Interesse der Besucher an dem am 1. Dezember erscheinenden Titel war riesig. Zum selben Termin wird es zudem eine Limited Edition der Konsole geben, schwarz und golden, mit abgeflachtem Analogstick und leistungsfähigerem Battery-Pack. Traditionell stark war die PSP bei Square Enix: Mit Multiplayer-Action ("Lord of Arcana"), Fighting ("Dissidia Duodecim"), Taktik-RPG ("Tactics Ogre: Let Us Cling Together") und Action-RPG ("The 3rd Birthday" – dem dritten Teil der "Parasite Eve"-Reihe) präsentierte man ein facettenreiches Angebot. Sega ist ein weiterer wichtiger Partner für Sonys PSP-Abteilung: Neben den beiden Heimkonsolen-Titeln "Vanquish" und dem Zombie-"Yakuza" standen auf der Messe drei Spiele für die tragbare PlayStation im Mittelpunkt: das Strategie-Rollenspiel "Valkyria Chronicles 3", "Phantasy Star Portable 2 Infinity" (inklusive Vierspieler-Koop) sowie der gut spielbare, Faustkampf-betonte "Yakuza"-Spin-off "Black Leopard", der bereits in der TGS-Folgewoche erschien.

Obwohl laut offiziellen TGS-Angaben etwa

DEVIL MAY CRY – NEUSTART MIT "ENSLAVED"-ENTWICKLER
Die Reaktionen von Gamern auf Held Dantes neuen Look reichten von "Twilight-Bubi" bis "Emo-Vampir" – so richtig glücklich war keiner mit dem Auftreten des sichtlich verjüngten Dämonenjägers. Entwickler Ninja Theory ließ nach der Messe schnell verlauten, dass Dante während des Spiels altere und sein Aussehen sich verändere.





1 » Bei Microsoft wurde von einem Hostessen-Duo auf einer erhöhten Bühne pausenlos Kinect gespielt.
2 » Auch wenige glückliche Besucher kamen in den Kinect-Genuss. Allerdings erst nach reichlich Warterei (im Bild 120 Minuten!).
3 » Immer noch sauschwer, dafür mit Level-Baukasten und zahlreichen Protagonisten: "Mega Man Universe".
4 » "Final Fantasy Legends: Warriors of Light and Darkness" ist sehr retro und nur für japanische Handys.

doppelt so viele DS- wie PSP-Titel in den Messehallen zu finden waren, machten nur wenige Spiele fürs Nintendo-Handheld bleibenden Eindruck. Bei Capcom durften in "Ace Attorney Investigations 2" neue Verbrechen aufgeklärt werden, Square Enix baute mit "Kingdom Hearts: Re:coded" ein weiteres Mal auf Disney-Charaktere und Level-5 punktete mit der Studio-Ghibli-Kooperation "Nin no kuni" – ein wunderschönes Rollenspiel, das in Japan Ende des Jahres für DS und 2011 für PS3 erscheinen wird. Bei Konami schenkte man dem Thema "LovePlus +" reichlich Aufmerksamkeit. Der Nachfolger der populären Dating-Simulation (bei der man im Tamagotchi-Stil eine virtuelle Freundin glücklich machen muss) ist zwar schon Mitte des Jahres für DS erschienen, aber immer noch maßlos beliebt – so populär, dass Konami nun an "Loveplus"-Arcade-Automaten arbeitet, deren Prototypen auf der Messe stetig umlagert waren.

GLÜCKLICHES JUBILÄUM

Zum 20. Mal fand die TGS in diesem Jahr statt, dank geschicktem Anlocken des Endpublikums endete die Messe mit einem Besucherrekord. Fachbesucher kamen hingegen rund 6 Prozent weniger als 2009, auch das ein Zeichen der Krise der traditionellen japanischen Spieleindustrie. Die anderen: kleinere Stände, weniger Spielstationen, insgesamt geringerer Aufwand – etliche Hersteller bevorzugten günstigere Räumlichkeiten abseits der Messe, um das Fachpublikum abzufertigen. Erfolgreiche Spieletrends wurden auf der Messe trotz des diesjährigen Mottos "Game goes to a new chapter" kaum widergespiegelt. Der einzig größere Stand eines erfolgreichen Free2Play-MMO-Unternehmens stammte z.B. von den Taiwanesen Gamania. Und Handy-Gaming war – im Gegensatz zu früheren Jahren, in denen japanische iMode-Titel oft eine ganze Halle füllten – vergleichsweise unterrepräsentiert: Am auffälligsten gestaltet sich noch der Auftritt der Parrot-AR-Drohne, eines Vierpropeller-Fluggeräts, das durch iPhone bzw. iPad gesteuert wird. Daneben gab es einen kleinen Bereich, in dem Taito, Hudson, Konami oder Sega einige Spiele für die Apple-Handhelds zeigten, sowie einen recht überschaubaren Stand rund um das Google-Betriebssystem Android. Trotz Besucherrekords und einiger prickelnder Ankündigungen blieb die TGS in Relevanz, Größe und Zukunftsvision hinter E3 und gamescom zurück. Erneut und wohl nicht zum letzten Mal. *sf*

INTERNATIONAL DANK COSPLAY

Da es den Messe-Veranstaltern kaum möglich ist, die Zahl international relevanter Produkte auf der TGS zu erhöhen, suchen sie andere Wege, Publikum von außerhalb Japans zur Makuhari-Messe zu locken. Ein in diesem Jahr recht erfolgreiches Konzept war die Stärkung des Cosplay: Man erleichterte Kostümfans aus den USA und Europa mit verständlichem Infomaterial und Ansprechpartnern vor Ort das Zurechtfinden auf der Messe, ersparte ihnen die langen Schlangen vor dem Eingang und sponserte teilweise sogar ihre Reisen. Zudem gab es diverse Veranstaltungen rund ums Thema, und die traditionelle 'Bühne' der Cosplayer – der Außenbereich zwischen zwei Messehallen – wurde mit großen Fantasy-Hintergründen geschmückt. Die Aktionen hatten Erfolg – wohl nicht zuletzt, weil die Fans kurzgeschürzter Cosplayerinnen dank freizügig gekleideter US-Importe voll auf ihre Kosten kamen.



3

4

»ES IST NOCH NICHT ZU SPÄT«

Keiji Inafune ist der oberste Entwicklungschef von Capcom, hat dort als Grafiker für "Street Fighter" angefangen, "Mega Man" designt und "Onimusha" sowie "Dead Rising" produziert. Bereits im Vorfeld der letzten Tokyo Game Show ist er als harscher Kritiker der japanischen Entwicklerlandschaft aufgefallen. M! konnte ihm auf einer Capcom-Veranstaltung ein paar flinke Fragen zu seinem offensichtlichen Lieblingsthema stellen.

M! Games: Sie reden gerne über "Ost trifft West". Sie scheinen fast besessen von der Idee, dass japanische mit westlichen Entwicklern zusammenarbeiten sollen. Weshalb?

Keiji Inafune: Es geht nicht so sehr um die Zusammenarbeit von Ost und West, sondern um die Zusammenarbeit von jedermann, rund um den Globus. Weltweit macht jeder einige Dinge auf besonders gute und andere auf besonders schlechte Weise. Unser Ziel besteht also nicht darin, Ost und West zusammenzubringen, sondern jeweils die besten Wege zu finden, wie man etwas angeht, und diese Wege dann in einen Kontext zu bringen. Wenn wir das schaffen, dann ist der Erfolg vorprogrammiert, weil wir uns von jeder Seite das Beste holen. Das wollen wir mit dieser von uns propagierten Art der Zusammenarbeit erreichen.

Sie bezweifeln, dass das Beste heutzutage noch aus Japan kommt?

Die japanische Industrie steckt momentan fraglos in Schwierigkeiten. Aber wir müssen auch realisieren, dass ein Grund, warum wir vom Westen überholt werden, darin besteht, dass die westlichen Entwickler stark von der japanischen Spieleentwicklung beeinflusst wurden. Die westlichen Entwickler haben in ihrer Jugend Nintendo-Titel gespielt, sie beziehen immer noch Inspiration aus diesen und sie kombinieren diese Inspiration mit dem Besten, zu dem westliche Entwicklungsarbeit fähig ist. Wir müssen erkennen, dass es nicht nur um das Spieldesign geht, sondern um die Spieleentwicklung, um die Art, wie im Westen und anderen Ländern gedacht wird. Deren Art, Dinge zu tun, ist einfach anders als unsere. Wir müssen genau hinsehen und uns überlegen, ob wir daraus Lehren ziehen können. Es ist noch nicht zu spät, aber wir müssen uns beeilen. Wir müssen erkennen, was los ist, und wir müssen den Wandel erlauben. Ideen von anderswo vorurteilsfrei aufgreifen und sie in die Art integrieren, wie wir Dinge tun. Wenn wir das nicht schaffen, werden wir große Probleme bekommen.

Capcom hat sich bereits an westlichen Spielen wie "Dark Void" oder "Bionic Commando" versucht. Weshalb blieb bei diesen Titeln der Erfolg aus?

Das Problem bei diesen Titeln war, dass wir nicht effektiv kooperierten. Wir arbeiteten nicht eng genug mit den Entwicklern, vielleicht weil wir uns vor Konfrontation fürchteten. Vielleicht prüften wir manche Dinge nicht rechtzeitig genug, so dass wir für mögliche Änderungen zu spät dran waren. Ging ein Projekt halbwegs in eine Richtung, mit der wir zufrieden waren, dann ließen wir die Sache eben laufen. Diese Problematik haben wir aber erkannt und unser Verhalten entsprechend geändert. Das erste Spiel, das einem neuen Denkmuster folgte, war "Dead Rising 2". Hier arbeiteten wir sehr eng mit dem Entwickler zusammen. Und alle Spiele, die wir ab jetzt im Westen machen, werden wir nach der Methode entwickeln, die wir in "Dead Rising 2" erprobt haben: sehr enge Zusammenarbeit, auch wenn das Konfrontation bedeutet, auch wenn wir mit dem Entwickler kämpfen müssen. Letztlich zählt nur, dass am Schluss ein gutes Spiel entsteht.

Sie sagten auf der Messe, man müsse sicherstellen, dass sich ein Capcom-Spiel wie ein Capcom-Spiel anfühlt. Was ist das für ein besonderes Gefühl?

Es ist ein generelles Feeling, das die Spiele haben müssen. Die Spieler spüren das, wenn sie einen unserer Titel spielen. Einige Spiele fühlen sich einfach nach Capcom an, andere nicht. Es ist schwierig, das an einem bestimmten Punkt festzumachen. Wenn ich ein Beispiel geben müsste, dann würde ich sagen, dass bei Capcom-Spielen ein Schwerpunkt auf einer tiefen Story liegt. Die Geschichte entwickelt sich während des Spiels spürbar weiter. Und auch das Charakter-Design muss sehr solide und ausgefeilt sein. Das ergibt dann ein besonderes Gefühl. Ja, es geht letztlich um das Gefühl, das du hast, wenn du einen Capcom-Titel spielst.

"Dead Rising 2" wurde von den Kanadiern Blue Castle Games entwickelt. Wer ist damals an wen herangetreten?

Wir an sie. Wir haben sie gefragt, ob sie "Dead Rising 2" machen wollen.

Wie sind Sie auf diesen Entwickler gekommen?

Wir begannen mit jeder Menge Entwickler, die wir anfragen wollten. Wir hatten so eine Art Liste mit möglichen Partnern, die wir nach und nach verkürzten. Leider gab es auf dieser Liste kein einziges Unternehmen, das vorher schon mal ein Zombiespiel gemacht hatte, das konnten wir also nicht als Kriterium hernehmen. Wonach wir aber suchen konnten, war eine Firma, die ihre eigene Engine, ihre eigene Technologie mitbrachte. Wir wollten nicht, dass sie eine lizenzierte Engine wie "Unreal" nutzten. Uns war es wichtig, dass dieses Unternehmen von Grund auf etwas selbst entwickeln konnte. Blue Castle hatten eine wirklich gute Engine, die vorher bereits in einem Baseball-Spiel Verwendung fand. Und gleichzeitig passte diese Technologie zu "Dead Rising".

Zumindest der Baseball-Schläger blieb ja erhalten...

Ja. Es gibt nicht nur einen Baseball-Schläger im Spiel, er ist auch die Waffe, die am einfachsten handzuhaben ist. Wahrscheinlich wegen ihrer Erfahrung mit Baseball...

Könnten Sie sich vorstellen, mit einem deutschen Entwickler zusammenzuarbeiten?

Das könnte schwierig werden. Sie haben sicher bemerkt, dass am Beginn aller Trailer, die wir heute gezeigt haben, Gewalt-Warnungen standen. Deutschland ist ein Markt, indem es problematisch sein könnte, die Sorte Spiel zu machen, die wir nun mal machen. Unsere Spiele sind vielleicht zu blutig und gewalthaltig für Deutschland. Was nicht heißen soll, dass ich was gegen Deutschland habe, ich liebe deutsche Autos und habe einen deutschen Rasierapparat. Aber das Umfeld, um solche Spiele zu machen, passt wohl einfach nicht.

Jeden Monat begibt sich M! Games auf die Suche nach den Wurzeln bedeutender Innovationen in Sachen Spielspaß. Diesmal suchen wir das erste Spiel mit...



Bild: FAKT Software GmbH; Crazy Machines

Selbstheilung

"Call of Duty: Black Ops" steht vor der Tür, bereits diesen Monat startet "Halo: Reach" im Test ab Seite 54 voll durch: Das aktuelle Thema dieser Rubrik drängt sich daher förmlich auf, gilt doch Serienbegründer "Halo: Combat Evolved" (2001, Xbox) als Erfinder der Selbstheilung in Form eines regenerativen Schutzschildes. So funktioniert's: Eine Energieleiste kompensiert Treffer, ehe der Held Schaden nimmt und ohne Einsatz eines Heilmittels schnell stirbt. Werden weitere Treffer durch Ausweichen oder Deckung vermieden, erholt sich die Anzeige vollständig. "Halo 2" vereinfacht das Prinzip und streicht 2004 Medikits aus dem Repertoire.

Bereits "Call of Duty 2" (2005, PC) übernimmt nach dem noch traditionellen Erstling dieses System und behält es bis heute bei. Klassische Energieleisten sind mittlerweile weitgehend verschwunden, in unzähligen Action-Spielen verschleiern feindliche Treffer die Sicht – mal mit Blut, mal durch Farbfilter. So zwingen uns Spieldesigner während des Kampfes zur Flucht: Verharrt in Deckung, bis sich die Wunden geschlossen haben. Wolverine mag man so etwas glauben, doch dem amerikanischen Gefreiten?

Ungeachtet dieses Glaubwürdigkeitsproblems verändern Selbstheilungskräfte die Anforderungen an Spieldesigner. Ein klassisch-faires Game erlaubt geübten Spielern, unbeschadet ans Levelende zu gelangen; selbst verursachte Fehler werden je nach Schwierigkeitsstufe mit Heilobjekten ausgebügelt. Die kluge Abstimmung von Gegnern, Gefahren und Gesundheit macht das Spiel spannend. Selbstheilung hingegen fokussiert die Herausforderung vom levelumspannenden Ressourcenmanagement auf den Nervenkitzel des Augenblicks. Kampfhandlungen beginnen stets mit voller Energie, unfaire Attacken ungeschickt platzierter Widersacher bleiben ebenso folgenlos wie vermasselte Angriffsexperimente des Spielers.

"Halo" mag den regenerativen Schutzschild im Action-Genre populär gemacht haben, doch darf sich Entwickler Bungie mit der Innovationsfeder schmücken? Die befragten Kollegen sind ratlos, auch unser sonst so diskussionsfreudiges Forum schweigt sich zum Thema aus. Taitos "Phoenix"-Automaten schlägt einer vor, der kam 1980 in die Spielhallen. Regelmäßige Leser dieser Rubrik kennen den Vertikal-Shooter bereits: In Ausgabe 03/10 verrieten wir Euch, dass dort der erste Endgegner der Videospielgeschichte vorzufinden ist.

In "Phoenix" wird auf Knopfdruck kurzzeitig ein Schutzschild aktiviert, der sich anschließend regenerieren muss – nah dran, doch der "Phoenix"-Schild ist lediglich zuschaltbar und nicht Standard. Ehrgeizig kramt Volontär Tobias tiefer in der Gedächtniskiste und erinnert sich an "U.N. Squadron": Die Horizontal-Ballerei kam unter dem Titel "Area 88" 1989 in die japanischen Spielhallen und bietet keine regenerative Energieleiste. Ein prüfender Blick auf Umsetzungen für C64, Amiga und Amstrad CPC liefert das gleiche Ergebnis. Da schießt Tobias sein altes Super Nintendo durch den Kopf und er soll Recht behalten: Bereits zwölf Jahre vor "Halo" zehren feindliche Treffer an der Energieanzeige, eine blinkende 'Danger'-Meldung kündet vom drohenden Bildschirmtod. Wer Projektilen in der SNES-Version von 1992 ausweicht, solange das Feuerlösch-System des angeschlagenen Kampfjets arbeitet, erhält einen Großteil der verlorenen Energie zurück. Jede weitere Beanspruchung der Bordfeuerwehr regeneriert schwächer, zur vollständigen Genesung ist ein Heil-Item erforderlich.

Bingo, Bungie – das erste Spiel mit Selbstheilungsfeature geht nicht auf Eure Kappe. Es stammt aus Japan und wurde von Capcom entwickelt! *mh*



ARCADE "U.N. Squadron" heißt in Japan "Area 88" und bietet in der Automatenversion keine regenerative Energieleiste. Auch in den Umsetzungen für C64, Amiga und Amstrad CPC fehlt dieses Spielelement.



SNES Je nach gewähltem Spielcharakter ist das Flugzeug unterschiedlich robust bzw. regeneriert schneller. Außerdem bemerkenswert: Capcoms Shoot'em-Up hat einen Lebensbalken – eine Seltenheit im Genre.



SNES Allein in der Version für Super Nintendo füllt sich die Energieleiste des Kampfjets binnen weniger Sekunden weitestgehend wieder auf, zudem erhält der Spieler mehrere Extraleben.

Fordert uns heraus!

Greifhaken, Sprachausgabe oder Doppelsprung – woher stammen die Innovationen? Schreibt Eure Frage an leserpost@maniac.de mit dem Kennwort "Erfinder" und wir begeben uns auf die Suche nach dem Ursprung.



Halo: Combat Evolved
...macht regenerative Schilde populär.

Call of Duty 2
...übernimmt die Selbstheilung in die Serie.

Metal Gear Solid: Peace Walker
...Erholung im Liegen.

SPIELE-TEST

M!

Entwickler **M!-Team, Deutschland**
Hersteller **Cybermedia Verlag GmbH**
Termin **letzter Freitag im Monat**
Preis **4,50 Euro**

Unterstützt » **bis 50.000 Leser (offline), Sprache: deutsch, Text: deutsch**

- mindestens 100 Seiten Lesespaß
- **PS3 vs. 360:** Wir haben alle Konsolen lieb, mit ihren Stärken und Schwächen

SPIELSPASS

Singleplayer	10 von 10	99
Multiplayer	9 von 10	
Grafik	9 von 10	
Sound	1 von 10	

FAZIT » Das älteste Multiformat-Magazin Deutschlands steht seit 1993 für Videospiele ohne Kompromisse.

DER TESTKASTEN

Hersteller, Deutschland-Termin und andere objektive Fakten wie Spielerzahl und Sprache nennt M! in der oberen Hälfte.

Liegen im Testlabor Versionen für unterschiedliche Konsolen vor, vergleicht der **Versus**-Absatz die Systeme und verrät, wie stark und in welcher Beziehung sich die Spiele unterscheiden. Sind sich die Varianten spielerisch, grafisch und akustisch extrem ähnlich, spart sich M! den Systemvergleich (und erwähnt Detail-Unterschiede gegebenenfalls im Testtext).

Handelt es sich bei einem Titel um ein Multiplayer-Highlight (z.B. "Mario Party" oder "Bomberman", "Unreal Tournament" oder "Battlefield") und wird die Gesamtwertung vor allem von der Multiplayer-Note bestimmt, hebt M! Letztere **fettgeschrieben** hervor.

SO TESTET M!

M! behält alle Spiele, die in Deutschland erscheinen, auf dem Radar und stellt sie in einem vollständigen Termin-Kalender zusammen (siehe COM!NG-Sektion). Ins Testlabor wandert eine Auswahl der interessantesten Titel. Tests beschließt M! mit einer **Gesamtwertung von 1 bis 100 Punkten.**

Als sekundäre Wertungen hebt M! Grafik, Sound (jeweils systembezogen) sowie die Aufschlüsselung von Single- und Multiplayer-Qualität heraus: je **1 bis 10 Punkte.**

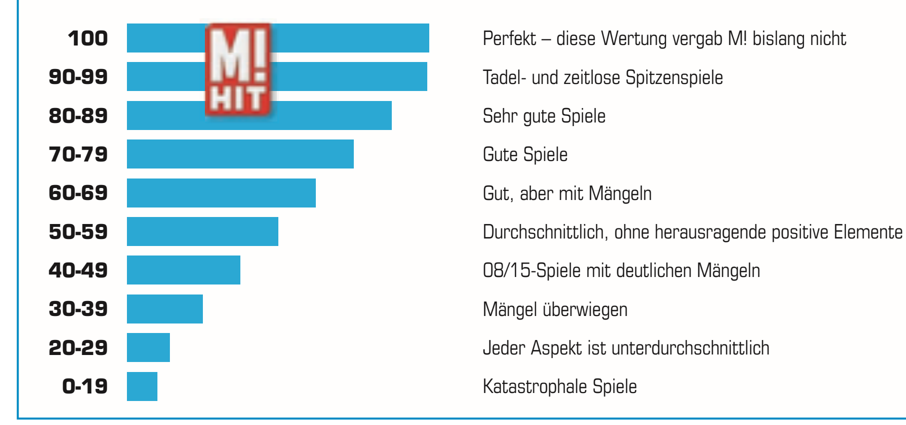
Getestet werden ausschließlich Handelsversionen oder freigegebene Fassungen des Herstellers oder Entwicklers.

SO WERTET M!

Die Gesamtwertung beurteilt den Spielspaß auf einer Skala von 1 bis 100. Sie blickt auf die inneren Werte des Spiels, auf Zugänglichkeit und Logik, Ausgewogenheit und Mechanik. M! prüft den Abwechslungsreichtum von Spielablauf und Level-Gestaltung, die Originalität und das Design der Charaktere. Bei einer Software-Satire beurteilt M! den Humor, bei Strategiespiel oder Simulation die Komplexität. Will ein Spiel als Horror-Schocker glänzen, analysiert M!, ob der Grusel gut portioniert und effektiv eingesetzt ist, sich durch Wiederholung abnützt oder bis zum Finale steigert. Machen es ähnliche Spiele besser als der Testkandidat? Die Gesamtwertung ermöglicht den Vergleich mit anderen Games.

Produktionsqualität und Technik fließen in die Wertung ein: Nutzen die Entwickler die Hardware-Ressourcen oder wurde das Werk ohne technisches Know-how und Sorgfalt zusammengeschustert? Senken Ladepausen den Spielspaß, hakelt und ruckelt es an allen Ecken und Enden, oder läuft das Spiel ohne Unterbrechung und Störung? **Kurz: Mit dem Spielspaß bewertet M! das Spieldesign und dessen Umsetzung.**

Der **M!-Hit** ehrt als besondere Auszeichnung Spiele über 85 Punkte.



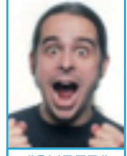
DIE M!-SPIELE-PROFIS...

...verraten mit ihrem Gesichtsausdruck, wie ein Spiel bei ihnen ankam.


"SUPER"

Oliver Schultes

Experte für: Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Jump'n'Run
Spielt zurzeit: Halo: Reach (360)
Hört zurzeit: Black Label Society, Black Country Communion


"SUPER"

Matthias Schmid

Experte für: Action, Beat'em-Up, Ego-Shooter, Sportspiele
spielt zurzeit: Vanquish, Fist of the North Star (360), PES 2011 (PS3)
Hört zurzeit: Nier-Soundtrack, Emil Bulls


"GUT"

Ulrich Steppberger

Experte für: Denkspiele, Jump'n'Run, Rennspiele, Geschicklichkeit
Spielt zurzeit: Pflanzen gg. Zombies (360), Professor Layton 3 (DS)
Sieht zurzeit: Kick-Ass (Blu-ray)


"GEHT SO"

Michael Herde

Experte für: Action, Ego-Shooter, Geschicklichkeit
Spielt zurzeit: Batman: The Brave... (Wii)
Hört zurzeit: Deine Lakaien – Indicator, Eminem – Recovery


"LAHM"

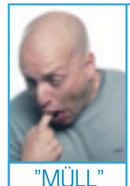
Tobias Kujawa

Experte für: Action, Rennspiele, Rollenspiele, Sportspiele
Spielt zurzeit: PES 2011 (PS3), FIFA 11 (PS3)
Liest zurzeit: Unseen Academicals

"LAHM"

Max Wildgruber

Experte für: Action-Adventure, Rollenspiele
Spielt zurzeit: Assassin's Creed II (PS3), Enslaved (360)
Hört zurzeit: Serj Tankian – Symphony


"MÜLL"

Oliver Ehrle

Experte für: Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Rollenspiele
Spielt zurzeit: Front Mission: Evolved (PS3)
Sieht zurzeit: The Ultimate Fighter – Staffel 12

Halo: Reach

360 Ego-Shooter 





360 Zu Recht warnt uns das HUD vor dem baldigen Exitus: Wenn die Schildenergie alle ist und zwei dicke Brocken so nah, dann könnt Ihr Euch schon auf den Ladeschirm freuen.

Es ist der Test von "Halo 4", den Ihr gerade lest – abgesehen vom Titel. Und das Spiel ist sehr schlecht – abgesehen von all den tollen Sachen.

Wir wissen leider nicht, welcher Teufel die Marketing-Abteilung von Microsoft geritten hat, den beknackten Spruch "Es ist Halo 4 – abgesehen vom Titel" zum Werbeslogan seines wichtigsten Spiels des Jahres 2010 zur küren. Verdient hat das dieser würdige Abschluss einer großen Ego-Shooter-Ära nicht – "Halo: Reach" trägt den Namen seines Schauplatzes aus gutem Grund im Titel: Zum einen behandelt die wohl letzte "Halo"-Episode aus dem Hause Bungie (siehe Kasten auf Seite 56) den Kampf um den Planeten Reach und erzählt damit die Vorgeschichte zu den Ereignissen des Erstlings "Halo: Combat Evolved". Zum anderen steht "Reach" wohl auch sinnbildlich für das Erreichen des Endes einer Saga, für das Ankommen im Hafen nach einer gut achtjährigen, aufregenden Ego-Shooter-Reise.

Mit an Bord sind eine etwas kurz geratene, unterm Strich aber doch sehr gelungene Solo-Kampagne, die sich bis zum furiosen Finale stetig steigert, sowie ein Mehrspieler-Modus, der in puncto Umfang, Optionsvielfalt und Community-Einbindung auch auf lange Sicht hin seinesgleichen suchen wird.

Doch widmen wir uns zunächst dem Solo-Erlebnis: Den Einstieg 'sachte' oder 'gemächlich' zu heißen, käme einer Verharmlosung der Umstände gleich. "Halo: Reach" legt in den ersten gut 90 Minuten einen Fehlstart hin, der uns kalt erwischt hat: Denn wer die Vorgänger nicht gut kennt, versteht in puncto Story und Spielwelt erst einmal nur Bahnhof. Zudem lassen die Gefechte die gewohnte Dynamik und Wucht vermissen. Wenn die offene, nichtlineare Spielwelt eines "ODST" schon über Bord geworfen wird, dann bitte für ein von der ersten Sekunde an mitreißendes, perfekt getimtes Schlachtengemälde. Auch der Start der vierten Mission 'Dämmerung' – einem Sniper-Einsatz – zeigt, dass "Halo" in puncto Wucht und Mittendrin-Inszenierung einem "Call of Duty" nicht mehr das Wasser reichen



360 Hinter dem Geschütz eines Helis fliegt Ihr über den Strand nahe der Metropole New Alexandria. Zum Glück sieht das Spiel nur in diesem Abschnitt so schaurig aus: Achtet auf die platte Fassaden-Textur links und die grausige Wasser-Strand-Kante rechts.



"SUPER"

Oliver Schultes

Im Gegensatz zum Kollegen Schmid hat meine "Halo"-Begeisterung mit Teil 3 (verflucht sei das Flood-Raumschiff!) abgenommen und bei "ODST" (öde Spielwelt) ihren Tiefpunkt erreicht. "Reach" dagegen ist bis auf den verkorksten, weil drögen Beginn ein exzellentes 'Best of' der Serie. Steuerung, Schauplatzvielfalt, Intensität der Gefechte, Dramaturgie, Musikuntermalung und sogar die Story verdienen Hochachtung. Außerdem schaffen es nur wenige Entwickler so wie Bungie, Euch den Atem stocken zu lassen: Regelmäßig steht Ihr vor apokalyptischen Szenarien, die wie Spielbergs "Krieg der Welten" die Aussichtslosigkeit des Kampfes Mensch gegen Alien verströmen – grandios! Ein doppeltes Pfui geht an die unterirdische deutsche Sprachausgabe und die teils schäbige Grafik – manchmal hatte ich das Gefühl, auf der alten Xbox zu daddeln.





360 Lasst diese Kamikaze-Grunts nicht in Eure Nähe. Ein paar gezielte Schüsse aus der Magnum reichen, damit die lästigen Quieker in farbenfrohen Explosionen verpuffen.



360 Über unsere Ghost-Rammattacke können die beiden Hunter-Brocken nur lachen.



360 Wenn Ihr dem Feind ins Antlitz blickt, empfiehlt sich ein Hammer als Mitbringsel.

kann: Im Gegensatz zur Pripyat-Schleichpassage aus "Modern Warfare" wirkt der Scharfschützen-Einsatz aufgesetzt und langweilig.

Zum Glück erwacht "Reach" kurz darauf aus seiner Lethargie und macht den drögen Einstieg dank exzellenten Pacings und immer größeren Gefechten rasch vergessen. Mitunter seid Ihr ob der vielgestaltigen Schauplätze und fordernden Missionsziele so beschäftigt, dass Euch die nur ordentliche Grafik nicht weiter stört; obwohl "Reach" spürbar schicker ist als ein "Halo 3" (z.B. bei Lichteffekten und Rüstungen), fällt unterm Strich auf, dass Bungie den Anschluss an Guerrilla, Infinity Ward oder Naughty Dog verpasst hat. Außerordentlich gut ist hingegen einmal mehr der Soundtrack – wenn treibende Trommeln die Kämpfe untermalen oder epische Fanfaren den Abschuss eines Sternenschiffes beweinen, während Euer Team vor einem blitzdurchzuckten Nachthimmel thront, dann wird klar, dass die "Halo"-Serie in Sachen Stimmung und Atmosphäre den meisten Konkurrenten die Schau stiehlt.

Für so manchen unschönen Bruch sorgen leider einmal mehr die deutschen Stimmen: Die schwanken diesmal zwischen 'geht so' und 'stümperhaft' und haben bei einem Prestige-Produkt dieser Kragenweite nichts verloren – da Ihr auf der deutschen "Reach"-Disc aber nur diese Sprachausgabe findet, müsst Ihr wohl oder übel damit leben.

SPECIAL EDITIONS

Für jeden Geldbeutel das passende "Halo: Reach". Wer mehr als die Standard-Version in seine Vitrine stellen möchte, der hat zwei Optionen: Für gut 70 Euro erhaltet Ihr die Limited Edition (oben) und freut Euch über einen Beutel mit schickem "Halo"-Büchlein und einigen kleinen Extras (siehe Bild). Zusätzlich gibt es in digitaler Form eine Elite-Rüstung für den Mehrspieler-Modus.

Wer bereit ist, deutlich mehr Geld auszugeben, der greift zur Legendary Edition (unten) – die kostet beim Händler etwa 150 Euro, ist aber mittlerweile vielerorts vergriffen. Auf eBay tummeln sich bereits einige Exemplare, denen aber meist das Spiel nicht beiliegt. Das Prunkstück der Legendary Edition ist die wuchtige Statue des Noble Teams. Die steckt in einer schmucken Riesenpackung im UNSC-Design. Natürlich bekommt Ihr für Euer Geld alle Inhalte der Limited Edition plus diesen Zusatzkram: ein Flammenhelm für Spartans, ein Avatar-Spielzeug sowie einen Download-Code, der Euch ein Behind-the-Scenes-Video herunterladen lässt.

Kein Egoist

Eine große Stärke der Serie waren und sind die Fahreinsätze: "Halo: Reach" setzt in diesem Punkt noch einen drauf und avanciert vom 'Ego-Shooter mit Fahreinlagen' zu einem abwechslungsreichen Action-Potpourri, das Euch hinters Steuer von u.a Warthog, Ghost-Gleiter, Pelican-Helikopter und Scorpion-Panzer steckt. Zudem nehmt Ihr erstmals an einer waschechten Raumschlacht teil und freut Euch dank diverser 'Bemanne ein Geschütz'-Passagen obendrein über einige kernige Rail-Shooter-Passagen.

Neu in "Reach" sind 'Panzerungsfähigkeiten', die Ihr im Singleplayer-Modus an mehreren Stellen pro Level austauschen dürft: Während der 'Sprint' und die 'aktive Tarnung' nichts Besonderes mehr sind, stellen der 'holografische Köder', das 'Panzerungsschild' (ein verbessertes 'Bubble Shield') und der Ausweich-Hopser eine echte Bereicherung dar. Die Krönung schließlich ist das komfortabel steuerbare Jetpack, das Euch in den Kämpfen fast schon eine neue Dimension eröffnet; leider kommt es im Einzelspieler-Part etwas zu selten zum Einsatz.

Das gewaltige Arsenal futuristischer Schießprügel wird zwar keinen "Halo"-Hasser bekehren, erhält u.a. mit einem Granatwerfer und dem starken Plasmawerfer coole Neuzugänge, die eine willkommene Abwechslung zu Klassikern wie dem MA37-Sturmgewehr oder dem tödlichen Gravitationshammer darstellen. Nicht zuletzt, weil Euch schon auf der normalen Schwierigkeitsstufe die regelmäßige Munitionsknappheit dazu nötigt, die Waffen der getöteten Feinde zu benutzen, wisst Ihr



360 Keine gigantische Raumschlacht, dafür ein hübsches Intermezzo mit simplen Luftkämpfen und sehr gut steuerbarem Sabre-Jagdflieger.



360 Das Marksman Rifle (oben) ist erst nach mehreren Treffern tödlich, der neue Granatwerfer leistet da bessere Arbeit (unten).

das Gros der mannigfaltigen Knarren bald zu schätzen.

Ebenso tragen die weitläufigen Areale, von denen ein großer Teil unter freiem Himmel liegt, die kompetent erzählte Geschichte und die nicht immer schlauen, aber stets schwer einzuschätzenden Feinde dazu bei, dass die Solo-Kampagne zum Ende hin immer intensiver wird und der Liaison zwischen Microsoft und Bungie einen würdigen Schlusspunkt beschert.

Einfach gigantisch

Nach dem Abspann versprechen Euch die Entwickler, dass der Spaß im Multiplayer-Modus erst richtig losgeht – und sie halten Wort. Leider würde es den Umfang einer M! Games sprengen, die Vielfalt der Spielvarianten, die unzähligen Einstellmöglichkeiten sowie all die Detailverbesserungen zu preisen, die Bungie – aufbauend auf dem Xbox-Live-Dauerbrenner "Halo 3" – in den Online-Part von "Reach" gepackt hat.

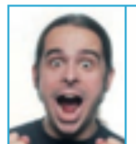
Die nicht zuletzt dank der Online-Beta erneut vorbildliche Spielbalance, der ausgeklügelte Aufbau der Arenen sowie die neuen Panzerungsfähigkeiten (die Ihr auf Wunsch bei jedem Respawn ändert) machen Deathmatches, Teamschlachten und all die anderen Varianten zu einem rauschenden Online-Schlachtfest, das auch ohne das Auflevel-System eines "Call of Duty" über Monate fesselt. Im neuen 'Invasion'-Spielmodus jagt Euer Team dynamischen Zielen hinterher, zudem variieren die Gefechte im Sekundentakt – mal stehen Panzergefechte auf weitläufigen Auen, mal Schusswechsel in schmalen Gängen an.

Auch der 'Firefight'-Modus (kämpft kooperativ gegen Wellen von Feinden) kehrt zurück und pumpt Adrenalin durch Euren Körper – bei einer 'Firefight'-Schlacht z.B. mit Jetpacks und unendlich Raketenmunition kracht und rumst es ohne Unterlass.

Zwar müsst Ihr mitunter etwas warten, bis Euch das Matchmaking-System ungefähr gleich starken Mitspielern zugeteilt hat, dafür sind rund um die Uhr derart viele "Halo"-Fans online, dass auch die abgedrehtesten Varianten zustandekommen. Netterweise stimmt Ihr vor einem Match per Mehrheitsvote über drei Spielvarianten ab, außerdem könnt Ihr in "Reach" noch leichter das Treiben Eurer Freunde verfolgen und in deren Matches einsteigen.

Abgerundet wird das Paket von guten Bekannten aus "Halo 3": der Schmiede (passt die Levels via Editor Euren Wünschen an) und dem Kino (zeichnet sowohl Solo-Kampagne als auch Online-Matches auf) – hier schaltet Ihr das HUD ab, ladet Clips aus aller Welt, spult durch die Videos und erstellt Screenshots.

Natürlich ist auch die Kampagne wieder zu viert kooperativ spielbar, während der ersten Wochen jedoch nur mit Spielern aus Eurer Freundesliste. Bungie wollte die Matchmaking-Funktion dafür erst im Oktober und damit nach unserem Druckschluss freischalten. *ms*



"SUPER"

Matthias Schmid

Beim Test von "ODST" habe ich gemerkt, dass ich langsam zum "Halo"-Fan mutiere – ich fürchte, jetzt ist es um mich geschehen. Doch Schuld hat diesmal nicht die gelungene Kampagne, sondern der Mehrspieler-Modus. Eine Wucht? Eine Sensation? Ein Suchtmittel für Monate? Letzteres wird die Zeit zeigen, die schiere Masse an Modi und Einstellmöglichkeiten, welche die intensiven Knallereien immer wieder anders verpacken, hat mich aber vom Hocker gehauen. Das half mir über so manches Ärgernis aus dem Solo-Part hinweg: Dass ich den Einstieg ziemlich öde und die Spielzeit zu kurz fand, entnehmt Ihr schon dem Test-Text. Ebenfalls genervt hat mich die Tatsache, dass ich bei Warthog-Passagen wählen muss: Entweder lenke ich und verzichte auf das coole Ballern mit der Minigun oder ich lasse einen KI-Vollpfosten ans Steuer, der mich wahnsinnig macht.

BOBBY MAG BUNGIE

Seit April dieses Jahres wissen wir: In den nächsten zehn (!) Jahren werden alle künftigen Spiele von Bungie auf sämtlichen Konsolen- und Handheld-Plattformen weltweit von Activision veröffentlicht. Wichtiges Detail: Bungie behält alle Rechte an seinen zukünftigen intellektuellen Schöpfungen.

Im September nutzte Bobby Kotick, Activision-Boss und oberster Brandstifter der Spieleindustrie, eine amerikanische Konferenz, um den "Halo"-Entwickler zu adeln – gleichermaßen aber stieß er alle anderen unabhängigen Studios vor den Kopf: Bungie sei "der wahrscheinlich einzige qualitativ hochwertige unabhängige Entwickler". Vermutlich hat der Mann noch nie etwas von Studios wie Valve, Insomniac, Level-5 oder Epic gehört, glaubt er doch, dass "nur Activision die Mittel habe, die Bungie den Erfolg ihrer Vision garantieren können". Bestimmt kennt Bobby auch Sony, EA, Nintendo, Bethesda und Konsorten nicht…





360 Gruß von oben: Jetpack + Bazooka = massig Spaß.



360 Granatenwurf im Grünen – Ihr startet mit zwei Metalleiern.

HALO: REACH

Entwickler	**Bungie, USA**
Hersteller	**Microsoft**
Termin	**im Handel**
Preis	**60 Euro**

Unterstützt » **bis 16 Spieler, Sprache: deutsch, Text: einstellbar**

- » regenerative Schildenergie + Lebensleiste
- » etliche sehenswerte Naturszenarien
- » zum Glück kein Flood-Level
- » zuschaltbare Schädel sorgen für viel zusätzliche Variation in der Kampagne
- » Installation verkürzt Ladezeiten erheblich
- » 7 Panzerungsfähigkeiten
- » 10 UNSC-Waffen, 13 Allianz-Waffen
- » Nachtsichtgerät stets dabei
- » erstmals dabei: ein Weltall-Dogfight
- » konkurrenzlos vielfältiger Multiplayer-Part

SPIELSPASS

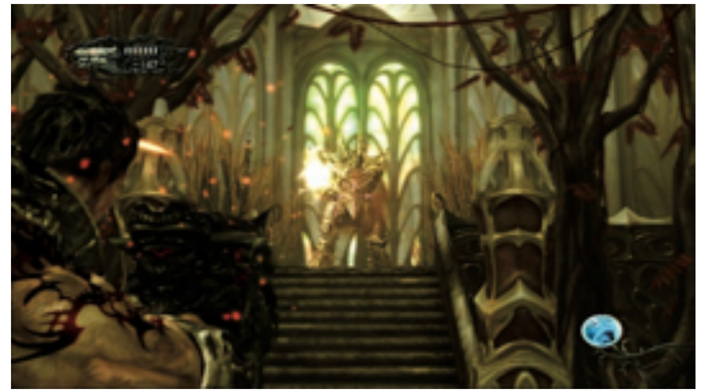
Singleplayer	**9 von 10**
Multiplayer	**10 von 10**
Grafik	**7 von 10**
Sound	**8 von 10**

88

FAZIT » Rundum-glücklich-Paket für Sci-Fi-Cowboys: Der überragende Mehrspieler-Modus überschattet die sehr gute Kampagne.

Quantum Theory

360 **PS3** **Action** 



360 Das Gegnersammelsurium reicht von klein und wuselig bis groß und schwerfällig. Bei fast allen gilt die Devise: Feuert auf den Kopf und schnell ist Ruhe im Karton.

Quantentheorie bzw. Quantenmechanik: per Definition der Teil in der Physik, welche Vorgänge im atomaren und subatomaren Bereich beschreibt. Mit dem Shooter von THQ hat dieses trockene Gedankengebäude rein gar nichts zu tun, ist aber wesentlich interessanter und gehaltvoller als das Spiel.

In der Finsternis der nicht allzu fernen Zukunft wurde die Menschheit fast ausgerottet. Merkwürdige Türme und fliegende Würmer überziehen das Land und es grassiert eine Seuche namens Diablose, welche das Terrain verändert und Menschen zu Monstern macht. Syd, der dunkle Held des Spiels, hat es sich zur Aufgabe gemacht, diese Türme zu stürzen. Das Aussehen des wortkargen Muskelprotzes und seiner Widersacher erinnert wie der Spielablauf frappierend an die indizierten "Gears of War"-Titel. Ihr lauft von einem großen Raum zum nächsten, sucht Deckung hinter Pfeilern und Barrieren und ballert auf allerlei graubraune Monstersoldaten und Krabbelviecher. Eure Widersacher halten Beschuss recht lange stand, zerplatzen aber letztendlich in grün-gelbem Schleim. Kopfschüsse führen zu einer Splatter-Explosion in Nahaufnahme.





360 Katapultiert Eure Partnerin nach vorne oder geht genretypisch in Deckung.

Sonderlich klug sind die Gesellen nicht, im Nahkampf aber oft tödlich, da sich Syd mit der Geschwindigkeit einer Schnecke zum Gegner umdreht und er auf kurze Distanz nur nach vorne austeilt. Lichtblicke sind das Waffenarsenal und die Gefährtin Filena. Die Cyberamazone werft Ihr per Knopfdruck auf Gegner oder führt mit ihr zusammen Combos aus. Ansonsten kämpft die Dame eigenständig, einen Koop-Modus gibt es nicht. Ab und an ändert sich in den Gefechten auch die Raumgestaltung, Deckung verschwindet und Treppen entstehen. Insgesamt sind Design, Story und Spielprinzip aber zu beliebig, um zu begeistern. *tk*



"GEHT SO"

Tobias Kujawa

Ein Haufen Gewehre, zerplatzende Monster und fliegende Würmer hätten den Physikunterricht in der Schule sicherlich aufgelockert, in einem aktuellen Shooter erwarte ich allerdings etwas mehr Innovation. Das Leveldesign besteht bis auf wenige Ausnahmen aus den immer gleichen großen Arenen mit reichlich Deckung, das Farbenspektrum Eurer Gegner reicht von graubraun bis schwarz und der Held hat außer "Mh, ammo!" kaum was zu sagen. Die Story bleibt undurchsichtig, wenn Ihr nicht die in den Abschnitten verstreuten Beobachter abschießt, die in Textform ein wenig mehr über die Welt von "Quantum Theory" preisgeben.

Entwickler	**Tecmo Koei, Japan**
Hersteller	**THQ**
Termin	**im Handel**
Preis	**ca. 60 Euro**

Unterstützt » **bis 8 Spieler (online), Text: deutsch, Sprache: englisch**

- » eintöniges Leveldesign
- » erinnert an allen Ecken und Enden an Epics indizierte Shooter-Saga
- » beeindruckendes Waffenarsenal

SPIELSPASS

Singleplayer	6 von 10	**62**
Multiplayer*	–	
Grafik	6 von 10	
Sound	5 von 10	

FAZIT » **Technisch und spielerisch Durchschnitt ohne Höhepunkte. "Gears"-Fans verkürzen die Wartezeit bis zum dritten Teil.**

* zum Testzeitpunkt noch nicht verfügbar

Castlevania: Lords of Shadow

PS3 360 Action-Adventure 



PS3 Spätere Levels drehen sich häufig um ein zentrales Rätsel, das sich über mehrere Etappen erstreckt. Hier ebnen wir uns den Weg durch ein fallengespicktes Labyrinth, indem wir eine Spieluhr korrekt konfigurieren.



"GUT"

Michael Herde

Als Nicht-Fan der Serie gehe ich unbefangen an das Spiel heran und habe so mehr Spaß als Kollege Max: Das Kampfsystem funktioniert großartig und bietet Raum für taktische Finessen. Die vielseitigen Szenarien werfen mit Details nur so um sich und gute, wenn auch selten eigene Ideen werden am laufenden Band abgefeuert. Trotzdem ist "Lords of Shadow" kein Hit, denn viele Sprung- und Kletterpassagen mit Gabriels Multifunktions-Kreuz sind belanglos und steuern sich durch zahlreiche Lenkhilfen unflexibel. Auch beim Storytelling schwächelt das Abenteuer: Die hochkarätigen Sprecher wirken aufgesetzt und Gabriels Entwicklung beschränkt sich auf vorgelesene Texte im Ladebildschirm, im Spiel bleibt er durchweg ein stoischer Hüne. Arg klischeehafte Wendungen ließen mich ebenso lachen wie eine subtile "Metal Gear Solid"-Hommage.

"Lords of Shadow" markiert einen weiteren Versuch, die traditionsreiche "Castlevania"-Reihe erfolgreich in die dritte Dimension zu hieven. Bis dato verzauberten in erster Linie die 2D-Episoden mit kerniger RPG-Metzelaction, malerischen Bitmap-Grafiken und verträumten Kompositionen. Doch Konami führt die mit "Silent Hill" eingeschlagene Marschrichtung fort und reicht nach langen Jahren fernöstlicher Kontrolle das Belmont-Zepter an den spanischen Entwickler Mercury Steam weiter, der M!-Lesern noch durch den mittelprächtigen Horror-Shooter "Jericho" im Gedächtnis ist.

Aus japanischen Kooperationen mit westlichen Studios entstanden selten werktreue Interpretationen. Auch "Lords of Shadow" fegt Serientraditionen vom Tisch und erzählt eine Fantasy-Mär, welche die gewohnte Vampirthematik nur am Rande streift. In einer roten Rüstung und mit einem Kampfkreuz bewaffnet, begibt sich Ordensbruder Gabriel Belmont auf die Reise durch zwölf Kapitel, die in 50 meist lineare, sich selten verzweigende Abschnitte unterteilt sind. Kämpft, knobelt und klettert auf dem Weg zu den Schlössern der drei titelgebenden Schattenlords, die Bruchstücke einer göttlichen Maske besitzen. Mit dem vollständigen Artefakt will Gabriel seine ermordete Gemahlin Marie zu neuem Leben erwecken.

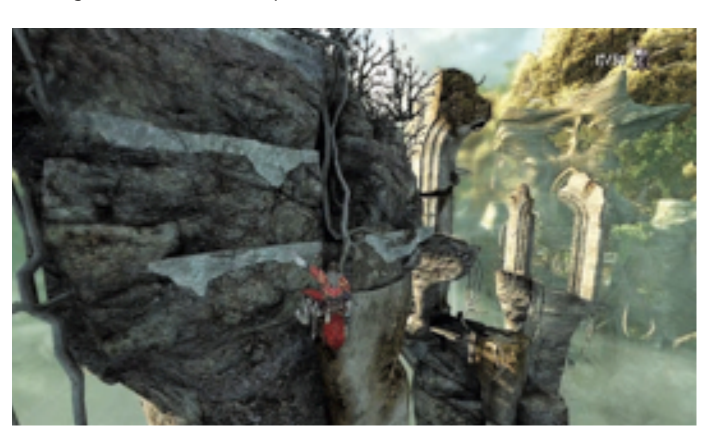
Alles drin, alles dran!

In den umfangreicher werdenden Abschnitten werfen Euch die Entwickler alles entgegen, was in Tolkiens fantastischer Welt Rang und Namen hat. In den Ländereien von Lykanern, Vampiren und Nekromanten besucht Ihr neben Wäldern und Ruinen auch Sümpfe mit giftigen Nebelschwaden, wo Euch Grabscher unter Wasser ans Leder wollen. Bomben werfende Kobolde entwaffnet Gabriel, er schleudert die Sprengkörper zurück oder öffnet damit neue Wege – mitunter erledigt Ihr Letzteres auch mit diversen Reittieren! Anderswo treten wir Skelettkriegern in den Hintern und zerschlagen die knochigen Überbleibsel mit Stampfattacken, ehe sie sich reparieren.

Die Vielfalt an Feinden ist beachtlich und nicht nur kosmetischer Natur. Vor allem, weil Mercury Steam Wiederholungen geschickt vermeidet: Jedes Szenario punktet mit neuem Look, ansprechenden Feinden, frischen Herausforderungen, Rätseln und simplen Geschicklichkeitspassagen. Diese sind kurzweilig miteinander verwoben und werden durch Zwischenbosse aufgelockert, darunter mechanische Kolosse, die sich in Design und Spielablauf stark am PS2-Abenteuer "Shadow of the Colossus" orientieren. Wartet den geeigneten Moment ab, um das Ungetüm zu erklimmen und verletzliche Punkte zu bearbeiten.

Neben flotten Fingern fordert "Lords of Shadow" auch Eure grauen Zellen mit mal kleinen, mal größeren Minispielen und Schalterrätseln, die mitunter ganze Levels einnehmen. Dabei künden tote Ordensbrüder am Wegesrand von der Tragweite Eurer Mission und Schriftrollen in ihrem Gepäck liefern gelegentlich nützliche Hinweise. Auf Wunsch zahlt Ihr zudem einen Obolus, um Euch bei der Lösung auf die Sprünge helfen zu lassen. Die Belohnung in Form von Erfahrungspunkten fällt dann jedoch weg – eine clevere, nervenschonende Idee.

Zwar sind nicht alle Aufgabestellungen eindeutig, dennoch fügen sie sich meist gut ein. Wirklich neue Ideen sind dabei Mangelware, doch die Kombination bewährter Elemente unterhält mühelos, bis nach üppigen 15 bis 20 Stunden der Abspann über den Bildschirm flimmert – die Rückkehr in bereits besuchte Abschnitte sowie die vier Schwierigkeitsstufen



360 An gut sichtbaren Kanten klettert Gabriel – dabei streckt er seinen Arm in die Richtung, in die Ihr springen dürft.



PS3 Weil permanent neue Vampire aus den Bodenlöchern kriechen, entfernen wir in der Blutsaugerburg die Vorhänge, solange die Sonne noch scheint – das röstet sie.



PS3 Epische Kameraperspektiven setzen die malerischen Landschaften ansprechend in Szene, die Kamera folgt aber hektisch jedem Eurer Schritte.

halten Euch darüber hinaus bei der Stange.

Guter oder böser Magier

Wesentlich zur Spannung trägt das Kampfsystem bei, das einen motivierenden Mix aus zwei Angriffstasten, Combos, Blocks, Konter- und Nahkampfmoves sowie vier Sekundärwaffen plus Magie bietet. Mit Erfahrungspunkten kauft Ihr frische Combos, im Rahmen der Story erwerbt Ihr zusätzliche Fähigkeiten wie 'Rennen' und 'Doppelsprung' – bisweilen fällt es schwer, in der Angebotsvielfalt den Überblick zu behalten.

Was die Kämpfe häufig über "God of War III"-Niveau hebt, ist das gewitzte Zusammenspiel von Lebensenergie, Licht- und Schattenmagie sowie Erfahrungspunkten: Angriffscombos mehren eine Fokusleiste, wodurch Ihr Gegnern mit jedem Hieb Magie-Orbs entzieht. Per Druck auf den linken bzw. rechten Stick füllt Ihr Licht- oder Schattenmagie. Beide ermöglichen zusätzliche Moves, annullieren aber das Combo-Meter. Bei aktiviertem Lichtzauber erhält Gabriel mit jedem Hieb Lebensenergie zurück, Schattenhexer richten mehr Schaden an. Spätestens wenn Euch ebenbürtig zaubernde Widersacher einheizen und Gabriel permanent wechselt, werden Erinnerungen an "Ikaruga" wach. Weil zudem jeder Angriff abgebrochen werden kann und Übersicht dank zuschaltbarer Statusanzeigen stets gegeben ist, sind unfaire Momente selten.



Unfertiges Vergnügen

Im Vergleich zu den famosen Kampfkontrollen fallen hakelige Lauf- und Sprungpassagen spürbar ab. Durch Ruckler sowie eine permanent unruhige Kameraführung und plastikartige Texturen entsteht ein unfertiger Eindruck, was das Gesamterlebnis ebenso trübt wie die dröge erzählte Geschichte. *mh*



"GEHT SO"

Max Wildgruber

"Lords of Shadow" mag als Actionspiel passabel sein, verglichen mit meinen geliebten 2D-Episoden macht es aber keinen Stich. Dabei geht es mir primär um die Atmosphäre und diesen Vergleich muss sich Konami gefallen lassen – immerhin steht "Castlevania" auf der Packung! Warum dieser Bauern-Belmont Gabriel neuerdings gegen völlig serienuntypische Viecher wie Warge, Orks und Goblins antreten muss, will mir nicht in den Kopf. Das "Castlevania"-Universum bietet genug Gothic-Novel-Peitschenfutter – man muss nicht bei Tolkien klauen! Apropos klauen: Warum dieses Abkupfern bei Fumito Ueda? Selten habe ich eine drögere Kopie von "Shadow of the Colossus" gesehen. Ich glaube, dass Konami den Titel erst im Nachhinein in die Vampirkiller-Reihe aufgenommen hat. Der alte Serienfluch '2D hui, 3D pfui' wird auch diesmal nicht gebrochen.







PS3 Von links oben im Uhrzeigersinn: Gabriel füllt seine Fokusleiste mit Trefferserien und verteilt Magie-Orbs auf blau leuchtende Zauberangriffe mit Heileffekt oder rote mit Zusatzschaden. Geschwächte Gegner oder Griffen kontert Ihr mit Quick-Time-Events.

Entwickler	**Mercury Steam, Spanien**
Hersteller	**Konami**
Termin	**7. Oktober**
Preis	**60 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: englisch, Text: einstellbar**

- » Hollywood-Orchester statt traditioneller Melodien
- » linearer Aufbau inkl. Rückkehr in alte Levels
- » **PS3 vs. 360:** kräftigere Farben auf Xbox 360, kürzere Ladezeiten auf PS3

SPIELSPASS

Singleplayer	**8 von 10**
Multiplayer	**–**
Grafik	**8 von 10**
Sound	**7 von 10**

82

FAZIT » Hack'n'Slay-Adventure mit vielen gewitzten Spielmomenten, das technisch und erzählerisch bisweilen zweitklassig wirkt.

Enslaved: Odyssey to the West

PS3 360 Action 



Das Spielerlebnis von "Dragon Age" könnte man mit dem Schmökern in einem guten Fantasyroman vergleichen. Von den "Uncharted"-Teilen sagt man, sie seien spielbare Hollywood-Blockbuster. So gesehen gibt es für "Enslaved: Odyssey to the West" nur eine adäquate Beschreibung:



PS3 Hurtig, hurtig! Während das demolierte Sklavenschiff rasant auf New York zustürzt, muss Monkey in Windeseile dessen vertikal hängende Tragfläche erklimmen und die letzte Rettungskapsel erreichen.

Comic zum Mitspielen

Dieser Vergleich bezieht sich zunächst auf die manchmal schon schmerzhaft bunten 3D-Areale des postapokalyptischen Actionspiels und auf die ausdrucksstarken, überzeichneten Gesichter des Protagonisten Monkey und seiner Hippie-Herrin Trip. Ein ums andere Mal verweilt Ihr in linear aufgebauten, aber abwechslungsreichen Levels, um eine der betörenden Bildkompositionen zu genießen, mit denen Chefdesigner Tameem Antoniades die von giftgrünen Schlingpflanzen zurückeroberten Ruinen New Yorks, den stürmischen Wolkenhimmel über einer Windfarm oder die schillernden Benzinseen eines Mech-Friedhofes inszeniert. Gebannt folgt Ihr dem Mienenspiel des miteinander streitenden, diskutierenden und schließlich subtil flirtenden Paares, hervorragend dargestellt durch die digitalisierte Schauspielkunst von Andy 'Gollum' Serkis und seiner nicht minder begabten Kollegin Lindsay Shaw.

Monkey see, Monkey do

Typisch für einen Comic ist die Rahmengeschichte von "Enslaved" schnell erzählt. Monkey und Trip fliehen aus einem Gefängnisschiff mysteriöser Sklavenjäger und bringen den Pott dabei im verwaisten Großstadtdschungel von New York zum Absturz. Trip bastelt dem ohnmächtigen Monkey ein Sklaven-Stirnband auf den Kopf, wodurch dieser all ihren Befehlen gehorchen muss, und trägt ihm auf, sie zum heimatlichen Bergdorf der Windfarmer zu begleiten. Praktischer Nebeneffekt: Durch das Sklavenband bekommt Monkey, und damit Ihr, nach und nach allerlei nützliche Spielinfos per HUD eingeblendet. Dabei fällt auf, wie sehr sich die Entwickler bemüht haben, Spielmechanik und Handlung zu verknüpfen. Erst wenn Monkey eine Drohne für Trip fängt und diese Blechfliege umprogrammiert, kann sie Euch z.B. nützliche Informationen über Position und Typ der überall lauernden Stahlbiester geben. Überhaupt ist Trip alles andere als eine unselbstständige Tussi. Zwar müsst Ihr sie vor Angriffen durch feindliche Mechs beschützen, gleichzeitig erweitert sie aber auch Euren taktischen Spielraum, markiert den nächsten Wegpunkt, lenkt gegnerisches Feuer mit einem Hologramm-Lockvogel ab oder signalisiert Euch, welchen Mech Ihr in einer Gegnergruppe zuerst angreifen solltet, um einen Funkruf nach Verstärkung zu unterbrechen oder mit einem Spezialmanöver die ganze Bande zu zerdeppern.

Die Kämpfe mit Monkeys Allzweckstab, die ein gutes Drittel des Spiels ausmachen, teilen sich in wilde Robo-Raufereien und seltenere Feuergefechte, bei denen Ihr zwi-



360 Brenzlig: Mechs mit Schutzschild müsst Ihr per Stun-Angriff mürbe klopfen. Der Betäubungsschlag benötigt einige Sekunden Aufladezeit.

COLLECTOR'S EDITION

Ein Fest für Nippesfreunde: Pappschuber, üppiges Artbook und CD mit Soundtrack von Nitin Sawhney werten die Sammlerausgabe auf. Wer in Deutschland bei Amazon vorbestellt, bekommt das Download-Kostüm 'Sexy Robot Trip' gratis. Wie das aussieht, erfahrt Ihr auf der nächsten Doppelseite!



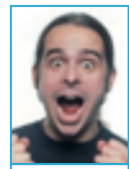
Max Wildgruber



"SUPER"

Ich oute mich jetzt mal: Ich stehe auf bunte Spiele! Die ca. 13 farbenfrohen Stunden, die ich mit "Enslaved" verbracht habe, ziehe ich jedem "Uncharted" und selbst "God of War" vor. Dabei könnte ich spielerisch über die kaum innovativen Sprungeinlagen und die teils mehrfach wiederverwerteten Boss-Mechs mosern. Technisch an Tearing und selten auftretenden Ladepausen mitten im Level rummäkeln. Will ich aber nicht, weil mich "Odyssey to the West" unterm Strich so grandios unterhalten hat, wie lange kein Action-Titel davor. Das mutige, sogar verstörende Ende erinnert mich an Comic-Autoren wie Sfar, Trondheim oder Spiegelman. Die Dialoge zwischen Monkey und Trip verdienen einen Preis für glaubwürdige Videospiel-Gespräche und das motivierende Upgrade-System lockte mich in die hintersten Winkel der Endzeit.

Matthias Schmid



"SUPER"

"Kämpfe machen Spaß und steuern sich toll" – dieses Urteil über die Stock-Schlägereien fand in Max' Meinungskasten keinen Platz. Bei mir ist es aber auch gut aufgehoben, da ich seine Ansicht teile. Obwohl mir das mitreißende Endzeit-Familiendrama etwas zu schnell vorüber war, kann ich "Enslaved" in fast jeglicher Hinsicht Bestnoten ausstellen: Das umwerfend stilsichere Postapokalypse-Szenario zählt zu den aufregendsten Spielewelten der letzten Jahre, der niemals langweilige Mix aus Prügeln, Turnen und Palavern wird zudem von einer glaubhaften Story eingerahmt. Allerdings hätte ich mir mehr Anspruch beim Klettern (ohne leuchtende Greif-Stellen) und zusätzliche Passagen mit Monkeys supercooler Surf-Wolke gewünscht. Ein Lob verdienen das simpel-motivierende Upgrade-System und die prächtigen Gesichtsanimationen.





360 Tritt auf die Bremse! Beim Windmühlenrätsel kommt es aufs Timing an.

PS3 Huckepack durchs Minenfeld. Sklave Monkey hat's nicht leicht.



360 Brillanter Endfight: Erst bearbeitet Ihr den Robo-Dog mit Stun-Munition und Stabhieben (oben), dann stellt Ihr den fliehenden Vierbeiner mit Monkeys Wolke.

schen Stun- und Plasma-Projektilen hin- und herschaltet. Ab und an kapert Ihr auch einen Geschützturm, die meiste Zeit geht es aber in den sauber kontrollierbaren Nahkampf gegen eine Übermacht menschen- oder tierähnlicher Robotermonster.

Dabei verfügt Monkey nicht über allzu viele Attacken, muss aber gerade auf den höheren Schwierigkeitsstufen durchaus klug mit Rundumschlag, Schildbrecher oder der einzigen freischaltbaren Powercombo agieren, um nicht schmählich verdroschen am letzten Rücksetzpunkt zu erwachen. Neue Attacken, Schutzschildverstärkungen, mehr Lebensenergie und durchschlagendere Munition schaltet Ihr übrigens frei, indem Ihr überall versteckte orange Power-Orbs sammelt und diese in Trips Kontrollmenü zum simplen, aber motivierenden Aufleveln benutzt. Zwischen den Kämpfen turnt Ihr mit Monkey über allerlei Parcours, die spielerisch stark an den Perserprinzen erinnern, wenig Herausforderung bieten, dafür aber mit hübschen Animationen und dynamischen Kamerafahrten die Reise nach Westen auflockern. Leider etwas zu selten aktiviert Monkey seine fliegende Energiewolke, mit der Ihr immer dann durch die Gegend surft, wenn Wasser den Weg versperrt oder ein davongaloppierendes Robo-Biest eingeholt werden muss.

Während Klettern und Surfen zusammen das zweite Spieldrittel bilden, wird das letzte Drittel von bemerkenswert abwechslungsreichen Rätseln eingenommen. Mal müsst Ihr im Schnürboden eines Theaters ein Schalterrätsel lösen, während Euch ein Robo-Dog im Nacken sitzt. Mal sollt Ihr Trip mit korrekt getimten Kommandos dazu bringen, Euch die Flügel einer Windmühle so anzuhalten, dass Ihr Monkey im rechten Moment aufspringen lassen könnt.

Mut zur Lücke

Zusammengehalten werden diese nicht immer innovativen Spielanteile von einer umso originelleren Erzählstruktur, die man als comicartig im positiven Sinne beschreiben kann, weil sie Mut zur narrativen Lücke beweist. So, wie Ihr Euch in einem Comic die Handlung zwischen den Einzelbildern selbst zusammenreimt und die Action dadurch in Eurem Kopf passiert, erzählt Euch "Enslaved" immer nur das Nötigste und wechselt pausenlos Spielsequenzen mit erzählenden Passagen ab. Wer ist Monkey und welche Katastrophe führte zur Auslöschung New Yorks? Auch wenn Ihr nach 14 Spielkapiteln das spektakuläre Ende der "Odyssey to the West" gesehen habt, gibt es darauf keine Antworten, nur Hinweise. Wenn Monkey an einem Plakat gegen die Kriegsführung mit Roboterdrohnen vorbeiturnt oder düster von vergangenen Enttäuschungen erzählt, spinnt Ihr die Story im Kopf weiter, auch wenn Ihr gerade auf eine Mechmeute eindrescht. So entwickelt "Enslaved" eine beachtliche Sogwirkung, die Euch zusammen mit der brillanten Optik zum Zock-Sklaven dieses meisterhaft erzählten Videospiels macht. *mw*

Entwickler	**Ninja Theory, England**
Hersteller	**Namco-Bandai**
Termin	**8. Oktober**
Preis	**60 Euro**

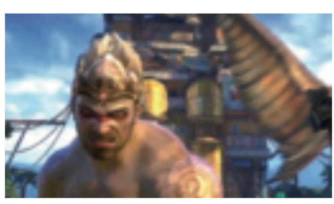
Unterstützt » **1 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- » selbstständig agierende KI-Kameradin Trip
- » taktische Prügeleien, Kletter-, Baller-, und Puzzle-Sequenzen wechseln sich ab
- » **PS3 vs. 360:** Ladepausen und Tearing kommen auf beiden Konsolen vor

SPIELSPASS

Singleplayer	**8 von 10**	**85**
Multiplayer	–	
Grafik	**9 von 10**	
Sound	**9 von 10**	

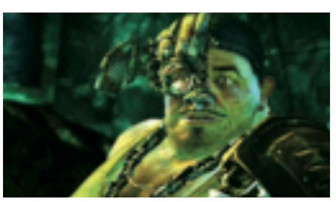
FAZIT » Prächtiges HD-Comicabenteuer mit atemberaubenden Bildern, glaubwürdigen Charakteren und kerniger Robo-Action.



360 Monkeys Lieblingsmimik: Ich bin ja so böse, ich halt's nicht aus!



PS3 Dank comichafter Überzeichnung entsteht kein Zombie-Effekt.



360 Ausgeburt an Ästhetik: Feingeist Pigsy unterstützt das Duo spät im Spiel.

Enslaved: Starke Frauen, tödliche Schmetterlinge

Chief-Creative-Ninja Tameem Antoniades über mediale Diskriminierung, weibliche NPCs, das Ende der Menschheit und die Kunst, glaubwürdige Spiele zu machen.



M! Games: Du bist nicht nur einer der Gründer von Ninja Theory, sondern auch deren Chief-Creative-Ninja, so steht es auf Deiner Karte. Das ist ja nun eine recht ungewöhnliche Position in der Branche, wie kam es dazu?

Tameem Antoniades: Ninja Theory wurde von drei Leuten gegründet. Nina (Kristensen, Anm. d. Red.), mir und Mike (Ball, Anm. d. Red.). Wir arbeiteten alle bei Sony in Cambridge. Ich war zuerst Programmier, dann Designer, Nina war erst Künstlerin, dann Art-Manager und Mike war Head of Technology. Wir gründeten eine Firma ohne Geld und arbeiteten in einem winzigen Raum. Dann wurden wir von Argonaut gekauft und machten "Kung Fu Chaos". Argonaut ging in die Binsen. Wir kauften die Firma und machten mit "Heavenly Sword" weiter.

Habt Ihr das mit Eurem privaten Geld finanziert?

Wir haben selbst so viel Geld reingebuttert wie möglich und Jez San, der ursprüngliche Gründer von Argonaut und einer der reichsten Menschen Englands, streckte noch einmal etwas vor, so dass wir ein paar Monate lang über die Runden kamen. Dann unterschrieben wir den Deal für "Heavenly Sword" und es ging weiter.

Hättet Ihr also "Heavenly Sword" nicht verkauft, gäbe es Euch heute nicht?

Genau. Und hätten wir "Enslaved" nicht verkauft, dasselbe. So läuft das in der Branche: Bekommst du dein Spiel nicht schnell unter Vertrag, bist du geliefert.

Tameem Antoniades

Alter: **36**

Position: **Chief-Creative-Ninja, Ninja Theory**

Softografie:

2003: Kung Fu Chaos (Konzept & Design)

2007: Heavenly Sword (Story & Design)

Klingt so, als bräuchtet Ihr starke Nerven!

Oh ja (lacht)! Aber um auf meine Rolle bei Ninja Theory zurückzukommen: Ich bin Creative Director. Das ist am ehesten vergleichbar mit einem Regisseur beim Film. Ich arbeite mit den Künstlern, den Designern und Autoren zusammen, bin sehr stark in die Storyentwicklung involviert und inszeniere die Action und sonstige Sequenzen.

Apropos Film: Glaubst Du, Ihr könntet heute so eng mit der Filmindustrie zusammenarbeiten, wenn Dein Bruder nicht eine Immobilie an Andy Serkis verkauft und so zufällig den Erstkontakt mit ihm hergestellt hätte?

Ich glaube nicht. Es war damals ein Riesenglück, dass wir Andy durch Zufall ins Boot holen konnten. Ich hatte vorher überhaupt keine Ahnung von Storytelling, dem Führen oder Casten von Schauspielern. Diese Dinge waren mir damals ein komplettes Rätsel. Dann kam Andy, sprach den König Bohan in "Heavenly Sword", führte Regie bei weiteren Sprachaufnahmen und arbeitete mit mir zusammen an der Story. Er brachte uns auch mit Weta-Digital in Neuseeland zusammen, wo wir die Gesichtsanimationen aufnahmen. Insgesamt arbeiteten wir sehr gut zusammen, hatten viel Spaß und als wir neue Leute für Kooperationen ansprachen, versuchten wir diesen Geist beizubehalten.

Sind solche Kooperationen nicht der einzige Weg für Videospiele, sich weiterzuentwickeln? Kannst Du Dir vorstellen, dass in Zukunft die Grenzen zwischen Literatur, Filmen und Spielen verschwimmen werden?

Das ist eine Vision, die ich teile. Wenn man die besten Autoren, Musiker oder was auch immer haben will, sollte man versuchen, die besten Leute aus den jeweiligen Feldern zu bekommen. Denen kann man dann immer noch beibringen, ihre Arbeit für Videospiele zu adaptieren. Andersherum kann man den Videospielleuten aber nicht immer beibringen, gute Autoren, Musiker und so weiter zu sein. Es wäre also wünschenswert, die Diskriminierung zwischen den medialen Feldern endlich zu überwinden.

Die es ja immer noch gibt. Hättet Ihr nicht bereits Andy Serkis im Boot gehabt, hättet Ihr doch einen Autoren wie Alex Garland (Sunshine, 28 Days Later, Anm. d. Red.) nie bekommen, oder?
Stimmt schon. Inzwischen haben wir eine erfolgreiche Vorgeschichte aufzuweisen, was die Zusammenarbeit mit Vertretern anderer Medien angeht. Dadurch fällt es uns leichter, neue Leute anzusprechen. Denen können wir dann erzählen, dass wir bereits mit ihren Kollegen gearbeitet haben, und ihnen die Ergebnisse zeigen. Das macht die ganze Sache sicherlich einfacher. Insgesamt gibt es aber immer noch eine große Verunsicherung und sogar Furcht gegenüber den Videospielen. Alex hatte allerdings gar keine Angst. Er ist selbst ein Fan von Videospielen. Er zockt die ganze Nacht...

Wirklich? Was denn?
Alles, was rauskommt! Wenn er für die Arbeit an "Enslaved" vorbeikam, nahm er sich immer erst zehn Minuten Zeit, um mit unseren Designern über die neuesten Spiele zu quatschen. Er hat zum Beispiel "Call of Duty: Modern Warfare" gespielt, "Uncharted", "Resident Evil", alles Mögliche. Er ist der totale Spielenerd!

Klingt nach dem perfekten Mann, um ein Videospiel zu schreiben. Man merkt auch, wie sehr Ihr Euch bemüht habt, Spielelemente wie Monkeys HUD oder Trips fliegende Drohne glaubwürdig zu inszenieren. Ist das nicht sauschwer, jeden Spielmechanismus immer sinnvoll mit der erzählten Handlung zu verflechten?
Das ist es, deshalb schrieb Alex nicht nur die Geschichte, sondern kam jede Woche für einen vollen Tag ins Studio, um mit uns zusammen die Story und die Levels zu gestalten. Er hat so viel zum Spieldesign beigetragen, dass er in den Credits auch dafür erwähnt wird. Sobald wir das Spiel am Laufen hatten, schaute er sich alles an und fragte: Was ist denn das da für ein Teil? Wieso ist das überhaupt da? Und wir als Spieldesigner tendierten dazu zu antworten: Weil es ein Spiel ist! Das hat er aber nie gelten lassen. Es ist wie beim Film und ich habe dahingehend viel von ihm gelernt. Da versucht man immer eine glaubwürdige Welt zu konstruieren. Egal, um welche Art von Film es sich handelt, man konstruiert eine Fantasiewelt. Sobald man diese zerstört, hat man sein Publikum verloren. In "Enslaved" versuchten wir, diesen Ansatz so weit wie möglich zu verwirklichen. Alles sollte aus einem bestimmten Grund vorhanden sein. Damit waren wir vielleicht zu 80 Prozent erfolgreich, würde ich sagen. Aber in unserem nächsten Spiel werden wir dafür sorgen, dass alle Elemente eine Begründung haben, und wenn das funktioniert, akzeptiert man die komplette Spielwelt.

Eine typisches Videospiel-Element, das noch übrig ist, sind die Symbole für die Munition von Monkeys Kampfstab. Man könnte höchstens sagen, dass Monkey sie durch sein Sklaven-Stirnband sieht.
Stimmt, das ist momentan noch unsere billige Ausrede für so etwas. Monkey bekommt solche Marker über sein Stirnband eingeblendet.

Wer "Enslaved" spielt, bemerkt als Erstes den extrem bunten Comiclook, für den Du die Werke von Moebius und die Animes von Hajo Miyazakis als Vorbild nennst. Gibt es einen speziellen Titel, an den Ihr Euch anlehnt?
Nein, ich habe diese Künstler erwähnt, weil ihre Werke generell eine gewisse Stimmung hervorrufen, die wir mit "Enslaved" auch erreichen wollen. Dabei geht es sehr stark um visuelle Stilisierung. Wir wollen eine Welt, die wie gemalt aussieht. Deshalb gaben wir auch unserem Artwork-Künstler immer wieder Screenshots von halbfertigen Spielszenarien. Wir baten ihn, einfach auf die Bildschirmfotos zu malen, bis die Szenen ihm gefielen. Dann zeigten wir die übermalten Bilder unseren Leveldesignern und die versuchten, den Gemälden nahezukommen.

Wie entwirft man eigentlich eine Figur wie Monkey? Der Avatar in Videospielen soll ja einerseits nur eine leere Puppe sein, die dem Spieler gehorcht, anderseits stellt er aber auch den Protagonisten einer Geschichte dar, die man ja irgendwie schreiben muss.
Das ist vor allem kniffelig, wenn man ein Third-Person-Spiel macht. Bei einem Spiel mit Ego-Perspektive wird normalerweise nicht so viel gesprochen und man sieht den Protagonisten so gut wie nie. Wenn man aber die Spielfigur von außen sieht, muss man immer darauf achten, dass diese dem Spieler nicht zu fremd wird. Deshalb ist Monkey so wortkarg, das machen wir mit Absicht. Wenn er irgendetwas sagen würde, das der Spieler in diesem Moment ganz anders empfindet, macht man damit die Illusion, von der ich vorher sprach, kaputt. Wir haben also immer versucht, vorauszuahnen, was der Spieler in bestimmten Situationen wohl denkt, und Monkey diese Sachen in den Mund gelegt.

Wie siehst Du generell das Verhältnis von Story und Spielablauf in Videospielen?
Viele Parts von "Enslaved" bestehen aus purem Kämpfen oder dem puren Lösen eins Rätsels. Was diese Dinge aber erst interessant macht, ist der dadurch vorangetriebene Fortschritt der Handlung. Ich glaube, dass die Story Dich mehr anspornt als der reine Spielablauf. Nimm zum Beispiel "Resident Evil 4", eines meiner Lieblingsspiele. Da hat man am Ende die Möglichkeit, kleine Minimissionen Marke 'Töte 100 Zombies' zu spielen. Ich kann so etwas nicht besonders lange spielen und merke, wie sehr ich den narrativen Antrieb vermisse, den mir die Geschichte des Spiels gibt. Und damit meine ich nicht nur filmartige Zwischensequenzen, sondern viel subtilere Sachen wie Farbwahl, Perspektive, die Bewegung von Figuren. Sogar eine Kampfsequenz aus einem alten Jackie-Chan-Film erzählt mir eine Geschichte!

Und was ist das Hauptthema der Geschichte von "Enslaved"? Eine Reflexion über das Thema Sklaverei?
Eigentlich nicht. Das Sklaven-Stirnband kommt ursprünglich, genau wie Monkeys Kampfstab und seine fliegende Wolke, bereits im Buch "Die Reise nach Westen" vor, auf das wir uns mit "Enslaved" lose beziehen (siehe Preview in Ausgabe 07/10). Das Hauptthema des Spiels ist eher, wie zwei Charaktere aus total unterschiedlichen Welten gezwungen werden zusammenzuarbeiten und wie sie sich im Laufe der Zeit verändern. Am Ende des Spiels wird Trip in gewisser Weise ihre Unschuld und Naivität verloren haben und Monkey entwickelt eine Art von Mitgefühl für eine andere Person, das er vorher nie hatte.

Wie kam es zu der Idee, ein Spiel auf "Die Reise nach Westen" basieren zu lassen?
Nach "Heavenly Sword" kam die Frage auf, worüber wir als Nächstes ein Spiel machen wollten. Ich wusste gleich, dass es etwas mit Sci-Fi sein sollte, denn ich dachte, dass wir nach all dem mittelalterlichen Chinakram einen neuen Impuls brauchten. Was den Spielablauf betrifft, war ich schon immer ein Fan von Games, in denen zwei Charaktere zusammenarbeiten. "Another World" zum Beispiel oder auch das Team aus Nariko und Kai in "Heavenly Sword". Auch "Ico" hat gezeigt, dass so etwas funktionieren kann. Das war die Basis, ich wollte nur darauf achten, dass beide Charaktere gleichgestellt sind und nicht der Held mächtig und die Begleiterin ein Klotz am Bein ist. Das führt nämlich automatisch zu Eskort-Missionen, umgesetzt mit einer Spielmechanik, die dafür gar nicht ausgelegt ist. Deine Schutzbefohlene stirbt die ganze Zeit, das nervt. Ich wollte schlussendlich ein Spiel machen mit zwei Figuren, die zusammenarbeiten, um Situationen zu bewältigen. Kampf, Action und Hirnschmalz, alles zusammen. Dann kam die Frage auf, wie man so etwas verkaufen soll. Es ist nämlich wirklich schwer, einem Publisher eine neue Idee schmackhaft zu machen. Dann fiel mir "Die Reise nach Westen" wieder ein, das ich ein paar Jahre früher als Vorbereitung zu "Heavenly Sword" gelesen hatte. Ich dachte: Warum nicht die Dämonen durch Roboter und die Magie durch Technologie ersetzen? Das war unser Startpunkt und alle im Team mochten die Idee, weil sie Monkey aus einer alten TV-Serie kannten.

Und wie habt Ihr das Zukunftsszenario entwickelt, in dem "Enslaved" spielt?
Wir hatten während unseres Brainstormings eine TV-Dokumentation gesehen, in der simuliert wurde, wie die Natur sich die Zivilisation zurückholen wird, sobald keine Menschen mehr auf der Welt leben. Das ging erstaunlich schnell, vielleicht in 150 bis 200 Jahren. Dann überlegten wir, welche Katastrophen eintreten müssten, damit die Menschheit diesen Punkt erreicht. Es beginnt mit Finanzkrisen, Pandemien wie Schweinegrippe, Lebensmittelknappheit und Kriegen im mittleren Osten. Dann werden Kriege zunehmend per Drohnen geführt, um menschliche Todesopfer zu vermeiden. Die Angegriffenen schlagen mit biologischen Waffen und Viren zurück. So schrieben wir die Geschichte der Welt fort, bis wir an dem Punkt waren, an dem Trip und Monkey ins Spiel kommen.

Die Welt, die Ihr da konstruiert, wird bevölkert von inaktiven Kampfrobotern, die Du auf früheren Veranstaltungen immer wieder mit den Minen im heutigen Kambodscha verglichen hast. Gibt es da einen persönlichen Bezug?
Ich vergleiche das mit den Minenfeldern in Kambodscha und auch in Afghanistan. Meine Mutter kommt aus Afghanistan und als ich ein Kind war, erzählte sie mir von Minen, die dort während des Sowjet-Krieges abgeworfen wurden. Sie wurden Schmetterlings-Minen genannt, denn sie waren sehr bunt und sahen aus wie Spielzeug. Ich weiß nicht, ob sie absichtlich so gestaltet wurden, damit sie Kinder anzogen, jedenfalls lagen sie auch Jahrzehnte nach dem Kriegsende immer noch herum und stellten eine Gefahr dar. Als wir eine Bedrohung für die Welt von "Enslaved" suchten, kam mir diese Kindheitserinnerung wieder in den Sinn.

Das Gespräch führte Max Wildgruber.

Final Fantasy: The 4 Heroes of Light

DS **Rollenspiel** 

Es waren einmal Bauernbub Brandt, Junker Jusqua, Aristokratin Aire und die unschlagbare Unita. Die zogen aus, um ein Heilmittel für ihre versteinerte Dorfgemeinschaft zu finden. Unterwegs töteten sie viele Monster und fanden magische Kristalle, die ihnen neue Fähigkeiten verliehen. Sie wurden voneinander getrennt, in eine Katze verwandelt, von einem Wal ausgeniest und brüteten ein Drachenei aus. Wieder vereint, waren sie vom vielen Kämpfen total stark und gaben dem Weltbösen aufs Maul. Ende.

Die fantastischen Vier

So kurz lässt sich die Story von Matrix Softwares erstem eigenständigen "Final Fantasy" für DS zusammenfassen. Und ja, das soll absichtlich so klingen wie eine Hommage auf die formelhaften Geschichten der 8-Bit-Serienteile für NES. Bis auf seine zeitgemäße, unglaublich niedliche Plakafarben-3D-Optik beschwört "The 4 Heroes of Light" denn auch kompromisslos den Geist seiner Urväter herauf. Das ist manchmal grandios, z.B. wenn Ihr der unbeschwerten Story folgt, neue Kronen und damit Jobs sammelt (siehe Kasten) oder sich 1.000 Stunden "Final Fantasy"-Erfahrung in vielen kleinen Aha-Erlebnissen bemerkbar machen. Ab und an ist das Old-School-Design auch desaströs, z.B. wenn Ihr verzweifelt einen NPC sucht, der einen echten Dialog und keinen Tipp in der Sprechblase hat, wenn Ihr Euch durch ein am Karoblock entworfenes Dungeon langweilt, oder wenn Ihr völlig falsch angezogen vor einem Endboss erscheint, der taktisch genau andersherum tickt als der Rest der Dungeonbewohner. Dann heißt es: Game Over und vom letzten Speicherpunkt aus zurück zum Umziehen ins Dorf. Neue Wege gehen die Entwickler, wenn sie die Magiepunkte zu Gunsten von bis zu fünf aufladbaren Aktionspunkten abschaffen, Eure maximale Traglast auf 15 Items pro Charakter begrenzen oder Euch schlicht verwehren, im Kampf das zu attackierende Monster oder den zu heilenden Kameraden auszuwählen. Die ersten beiden Punkte gehen noch als Neuinterpretation alter RPG-Tugenden durch. Der Zwang zum Haushalten mit den knappen Aktionspunkten, die auch für Standardangriffe bezahlt werden müssen, verhindert planloses Powergaming. Dauerndes Umpacken des Abenteurer-Rucksacks vermittelt staubiges Survival-Horror-Feeling.

Die automatische Zielerfassung wird die Geister scheiden. Wenn Eure Automatenritter ihre Angriffe nicht auf einen Gegner konzentrieren wollen, ein durch 'Verwirrung' gestörter Mitstreiter nicht per Angriff seiner Kollegen kuriert werden kann oder der falsche Charakter wiederbelebt wird, kommt Frust auf. Dabei treten solche Situationen deutlich seltener auf, wenn Ihr Euch akribisch auf neue Dungeons vorbereitet. Die Kämpfe in "4 Heroes of Light" werden vor und nicht während des Gefechts entschieden. Da Ihr aber nie sicher sein könnt, welche Gegner Euch mit welchen Attacken erwarten – die Dorfbewohner verraten längst nicht alles –, verlaufen viele Rundenkämpfe nach dem 'Trial and Error'-Prinzip. Ärgerlich, denn künstlerisch hat das liebevoll gestaltete Spin-off eine Menge zu bieten: verschachtelte Städte mit wogenden Kornfeldern, am Horizont auftauchenden Schlösschen und bizarren Baumformationen sowie einen sympathischen Retro-Soundtrack mit wenigen, dafür aber brillanten Ohrwürmern. *mw*





DS Das Design der Städte gehört zum Besten, was es auf DS zu sehen gibt.

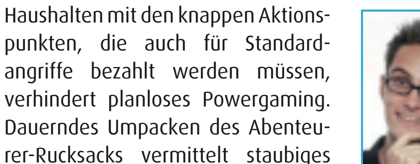


DS Dämonen auf dem Dorfplatz? Kein Stress, wenn wir Jusqua mit seiner aufgelevelten Schwarzmagierkrone und Aire als heilkräftige Weißmagierin im Team haben.

DAS KRONEN-SYSTEM

Im Laufe des Spiels findet Ihr unterschiedlichste Kronen, alle mit gesammelten Edelsteinen in drei Stufen aufrüstbar. Jede Krone symbolisiert einen Job, der Euch je nach Level der Kopfbedeckung bis zu vier Spezialfähigkeiten beschert.





"GUT"

Max Wildgruber

Eines muss ich über die automatische Zielerfassung sagen: Sie macht die Rundenkämpfe verdammt flott! Wer bei Matrix' DS-Remake von "Final Fantasy IV" mit dem Autokampf-Feature zurechtkam, wird sich an seinem selbstständig agierenden Quartett nicht so sehr stören. Übrigens ist auch in "4 Heroes of Light" die Möglichkeit enthalten, die Kämpfe vollends auf Automatik zu stellen. Für langwierige Reisen und Grinding-Sessions in der pittoresken Welt eine Wohltat. Dass einem das Auto-Aiming aber auch in normalen Kämpfen vorgesetzt wird, führt zur Abwertung.

Entwickler	**Matrix Software, Japan**
Hersteller	**Square Enix**
Termin	**8. Oktober**
Preis	**30 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler, Text: englisch**

- » Märchenwelt mit Tag- und Nachtzyklus
- » 27 sammelbare Job-Kronen, 7 davon aus Zufalls-Dungeons und Minispielen
- » Koop-Multiplayer-Modus in abgespeckter "Dragon Quest IX"-Manier

SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10	78
Multiplayer	6 von 10	
Grafik	9 von 10	
Sound	7 von 10	

FAZIT » Bildhübsches RPG mit einer Extraportion Charme, motivierendem Kronen-System und polarisierender Auto-Zielerfassung.



DS Hommage: Wie in Teil 5 reitet Ihr auf dem Drachen durch die Lüfte.

FREMDBILDER

Anmerkung: Aus Rechtegründen durften wir von "Final Fantasy: The 4 Heroes of Light" keine eigenen Bildschirmfotos anfertigen. Ihr seht auf dieser Seite Pressebilder, die das Spiel aber korrekt wiedergeben.



DS Zauber lernt Ihr durch Bücher, die Ihr unabhängig vom Job ausrüstet.

WRC: FIA World Rally Championship

PS3 **360** **Rennspiel** 

Fünf Jahre ist es her, dass das letzte offizielle Spiel zur Rallye-WM von Sony erschien – seitdem lag die Lizenz brach. Nun traut sich Black Bean Games mit dem Entwickler Milestone (italienische Rennsport-Spezialisten, u.a. "SBK X" oder "Superstars V8") an die Aufgabe, dem Markennamen mit einem virtuellen Offroad-Spektakel gerecht zu werden. Die Macher gehen dabei konsequent den gegenläufigen Weg wie der gegenwärtige Rallye-Platzhirsch "DiRT": Gimmick-Wettkämpfe und Rennen mit mehreren Wagen auf der Piste gibt es bei "WRC" nicht, stattdessen wird nach aktuellen Regeln, also quasi 'klassisch' gefahren. In jeder Etappe seid Ihr alleine unterwegs und kämpft damit nur gegen die Uhr. Auch Steuerung und Fahrphysik verschmähen jeden Arcade-Ansatz, die schweren Boliden wollen vorsichtig gesteuert werden und reagieren auf abrupte Lenkbewegungen mit Ausbrechern und Drehern – ein vorsichtiges Händchen oder noch besser ein Lenkrad sind empfehlenswert. Neben Einzelrennen und Meisterschaften steht ein Karriere-Modus zur Wahl, bei dem Ihr erst einfachere Kurse und zahmere Autos fahrt, um für die großen Teams interessant zu werden.

Bieder ist die Aufmachung: Die funktionellen Menüs wirken nüchtern, die Streckengrafik geriet technisch sauber, aber sehr unspektakulär und teils wenig detailreich. Dafür stimmt das Fahrgefühl mit seinem Sim-Einschlag – und das ist es, was letztlich zählt. *us*



PS3 Cockpitperspektiven stehen natürlich ebenfalls zur Wahl.



Ulrich Steppberger

"GUT"

Obwohl ich "DiRT 2" großartig finde, gelüstet es mich gelegentlich nach einer 'echten' Rallye ohne Schnickschnack – und dafür ist "WRC" genau richtig. Die Entwickler orientieren sich stark an den Simulationsaspekten der alten "Colin McRae"-Episoden und packen ein anspruchsvolles Fahrverhalten ins Spiel. In Sachen Umfang und durchdachter Karriere gibt es wenig zu meckern, die starken Gegner lassen sich zum Glück regeln. Nur über die biedere Optik und Rahmenpräsentation müsst Ihr hinwegsehen.



PS3 Immer schön sachte: Hektische Lenkbewegungen bringen Euren Boliden sofort ins Schleudern – die knackigen Zeitvorgaben der Konkurrenz schlagt Ihr so nicht.

Entwickler	**Milestone, Italien**
Hersteller	**Black Bean Games**
Termin	**8. Oktober**
Preis	**60 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- offizielle Lizenz mit allen Autos und Fahrern
- 13 Rallye-Läufe mit mehreren Etappen
- durchdachter Karriere-Modus
- auch "kleinere" Rennklassen dabei



SPIELSPASS **75**

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	6 von 10
Sound	6 von 10

FAZIT » Das Anti-"DiRT": realitätsnahe und fordernde Rallye-Simulation für alle, die der alten "Colin McRae"-Zeit nachtrauern.

F1 2010




PS3 360 Rennspiel

Spannend ist sie zweifelsohne – die aktuelle Formel-1-Saison. Doch für die deutsche Titelhoffnung Sebastian Vettel wird es langsam eng. Zeit, um ihm zumindest virtuell unter die Arme zu greifen. Nach jahrelanger F1-Abstinenz des letzten Lizenznehmers Sony stellten sich die Rennspezialisten bei Codemasters der Herausforderung, den Königssport virtuell auf den Schirm zu bannen.

Bis zur Rennsportkrone steht Euch ein steiniger Weg bevor. Den Grundstein für die eigene Raser-Karriere legt Ihr im Rahmen einer Pressekonferenz. Reporter befragen Euch nach Namen, Nationalität sowie Wunschteam. Ihr habt zudem die Wahl, die Meisterschaft nach drei, fünf oder sieben Saisons zu erringen. Selbst die kürzeste Zeitspanne bedeutet viel Arbeit: Pro Jahr bestreitet Ihr 19 Rennen auf originalgetreu umgesetzten Austragungsorten.



360 Als schön und tückisch zugleich erweist sich das dynamische Wettersystem, das mit Regengüssen nicht spart. So wird auf rutschiger Piste das Überholen noch haariger, da die Gischt des Vordermanns die Sicht einschränkt.

Agentin mit Herz

Schließlich führt Euch Eure geduldige Agentin ins Renngeschehen ein und erklärt Umfeld und Reglement. Schon hier versetzt Euch die konsequent umgesetzte Ich-Perspektive mitten ins Geschehen – ganz ähnlich wie in "DiRT 2". In Eurem Trailer checkt Ihr Klassement, Saisonziele und Vertragsdaten. Jederzeit dürft Ihr zu Zeitrennen und Einzel-Grand-Prix starten, in denen Ihr Länge, Sessions und Realismus einstellen dürft. Doch den Kern des Spiels bildet genretypisch die Karriere.

Mit einem zweitklassigen Team tretet Ihr zum Saisonstart an. Vor jedem Rennen dürft Ihr noch die zu fahrende Renndistanz festlegen – 20 Prozent der realen Rundenzahl sind aber Minimum. Zudem justiert Ihr den Schwierigkeitsgrad und schaltet Fahrhilfen wie Bremsassistent, ABS, Traktionskontrolle oder realistisches Schadensmodell sowie Reifenabnutzung hinzu.

Gut vorbereitet

In der Garage stehen zahlreiche Optionen zur Verfügung, um Euch auf das anstehende Rennen vorzubereiten. Der Rennmonitor versorgt Euch mit entscheidenden Daten und Updates (siehe Kasten). Je nachdem, ob Ihr ein kurzes oder langes Wochenende gewählt habt, erwartet Euch eine einzelne Trainingssession und Zeitfahrt oder Ihr fahrt nach vollständigem Reglement mit drei Trainings- und drei gestaffelten Qualifying-Sitzungen. Bei Letzterem entscheidet nicht nur fahrerisches Können, sondern auch Taktik über die Bestzeit: Verlasst zur richtigen Zeit die Box, um möglichst wenig Verkehr auf der Strecke zu haben.

Mit einer hoffentlich guten Platzierung geht es ins Rennen. Das Gedränge nach dem Start überstehen nur kühle Köpfe – wie gut, dass die Gegner mitdenken und nicht dummdreist Crashs verursachen. Runde um Runde erkämpft Ihr Euch mit exakt getimten Bremsmanövern und Ideallinienfahrt eine bessere Position. Mit Hau-Ruck-Aktionen kommt Ihr nicht weit: Gelungene Überholmanöver erfordern behutsames Heranpirschen und geschicktes Ausbremsen von berühmten Namen wie Schumacher, Webber oder Hamilton. Die von Codemasters gewohnt gute Gegner-KI verhält sich nie unfair, drängt Euch nie ab, nutzt aber ebenso konsequent Eure Unaufmerksamkeiten. Der informative Boxenfunk hält Euch über anstehende Stopps, verhängte Strafen und Ereignisse auf der Strecke auf dem Laufenden.

Oft noch wichtiger für ein gutes Rennen sind aber Temperatur von Motor und Reifen – nur bei optimaler Hitze klebt der Renner auf dem Boden. Ausflüge ins Kiesbett vermasseln nicht nur die Zeit, sondern auch



PS3 Crashs sind spektakulär, aber selten und meist eigenverschuldet. Positionsrangeleien gehen glimpflicher aus – meist könnt Ihr weiterfahren und Euer Auto bis in die Box retten. Wenn nicht, steht immer noch die Rückspulfunktion parat.



"GUT"

Ulrich Steppberger

Ich gestehe: Ein "GRID 2" wäre mir lieber gewesen, denn die Formel 1 zeichnet sich im echten Leben nicht gerade durch das spannende Geschehen auf der Piste aus. Setzt Ihr Euch aber hinter das Lenkrad eines Codemasters-Boliden, ändert sich die Sache: Dank der schicken Grafik, der anspruchsvollen Steuerung und der klugen Gegner kommt jede Menge Stimmung auf, durch allerlei Einstellungsoptionen werden Simulationsfans wie Gelegenheitsfahrer gleichermaßen glücklich. Mehr als die aktuelle Saison bekommt Ihr an Umfang nicht, aber damit lässt es sich prima leben – schöner und besser habt Ihr die Formel 1 auf einer Konsole noch nie erlebt.

RUNDUM INFORMIERT





In der Box versorgen Euch Renningenieur und Rennmonitor mit allen wichtigen Infos: Hier checkt Ihr Sektorzeiten und Platzierung des gesamten Fahrerfelds bei Training und Qualifying. Die Angaben zur Wettervorhersage und zur Regenwahrscheinlichkeit warnen Euch vor tückischer Witterung. Ebenso interessant ist die Temperatur: Bei zu niedriger Gradzahl werden die Reifen nicht warm, bei zu hoher kann der Motor überhitzen.

Die 'Streckeninfo' zeigt Rundenlänge, Renndistanz und Verschleiß. Bei der 'Forschung & Entwicklung' erhaltet Ihr im Laufe der Saison laufend Upgrades für den Wagen. So kommt Ihr in den Genuss verbesserter Aerodynamik, stärkerem Abtrieb oder mehr Grip. Beim 'Fahrzeug-Setup' haben Automechaniker ihre helle Freude, denn sie dürfen an Aerodynamik, Bremsen, Balance, Aufhängung, Getriebe, Motor und Spurtreue schrauben. Praktisch: Fünf Setups lassen sich laden und speichern. Wem das zu kompliziert ist, der teilt seinem Renningenieur das Schnell-Setup in sieben Stufen mit – von stabil bis schnell. Während des Rennens bestimmt Ihr außerdem Flügelstellung, Motorabstimmung und Wunschreifen für den nächsten Stopp.

den Grip: geringe Reifentemperatur und aufgenommene Kieselsteine machen die Fahrt rutschig.

Zudem droht kühles Nass von oben: Aufziehende Wolken kündigen Schauer an – höchste Zeit, an die Box zu fahren und Regenreifen aufzuziehen. Bei der Anfahrt habt Ihr die Wahl, den Begrenzer selbst zu aktivieren und exakt zum Reifenwechsel zu stoppen. Übrigens: Getankt wird ab dieser Saison nicht mehr. Wenn der Tank leer ist, ist das Rennen vorbei!

Blechkontakt

Beim Gerangel um die Plätze leidet ein Wagenteil mitunter besonders: der leicht zu demolierende Frontflügel. Ihr entscheidet, ob Ihr ihn sofort austauscht oder mit der Reparatur bis zum nächsten planmäßigen Boxenstopp wartet. Dadurch verhält sich der Wagen natürlich sensibler, bleibt aber weiterhin beherrschbar. Allerdings muss es schon richtig krachen, damit Ihr wirklich die Aufhängung schrottet.

Das Rennen ist aber nicht unbedingt vorbei, sofern Ihr noch Rückblenden zur Verfügung habt. Die schon aus "GRID" bekannten Replays der letzten Rennsekunden machen so manch fatalen Fahrfehler wieder wett, indem Ihr einfach die Zeit zurückspult und die gerade begangene Dummheit ausmerzt.

Nicht wettmachen könnt Ihr jedoch Regelverstöße, denn die virtuellen Renn-Stewards sind wachsam. Im besten Fall kommt Ihr mit einer Verwarnung davon. Das Abschießen von Gegnern, Blockieren der Fahrbahn oder die Geschwindigkeitsübertretung in der Box werden mit Durchfahrtsstrafen oder Strafzeit geahndet.

Macht Ihr keine Fehler und ergattert am Ende einen Podiumsplatz, dann nehmt Ihr an der Pressekonferenz teil, bei der Ihr Fragen mit vorgegebenen Phrasen beantwortet. So werden andere Teams auf Euch aufmerksam, was Euch am Ende der Saison nützt. Schließlich winkt ein Vertrag bei einem neuen Rennstall und die Chance, der Meisterschaft ein Stückchen näher zu rücken. *ts*



360 In der Außenperspektive erkennt Ihr Gegner neben Euch etwas leichter – gerade in den engen Straßen von Monte Carlo kommt Euch das zugute.



PS3 Eine wenig spektakuläre Strecke erwartet Euch im neuen Austragungsort Korea, wo immer noch gebaut wird.



360 Beim planmäßigen oder außerordentlichen Boxenstopp wechseln Eure Mechaniker im Eiltempo Flügel und Reifen. Nur der Lollipop-Mann schläft des Öfteren und gibt Euren Wagen schon mal zu spät frei.



"SUPER"

Thomas Stuchlik

Formel 1? Das ist doch dieses langweilige Im-Kreis-Fahren jeden Sonntag. Falsch! Codemasters zauberte aus dem Rennzirkus ein spannendes Bildschirm-Spektakel. Selten musste man sich Positionen so hart erkämpfen und Gegner geschickt ausmanövrieren – das exzellente Fahrverhalten ermöglicht dabei punktgenaue Kurvenfahrten. Codemasters-typisch denkt die Gegner-KI mit: Rempeleien sind meist selbstverschuldet. Ärgerlich ist dagegen die lahme Boxencrew, die Euch oft in der Box warten lässt, während die Kontrahenten vorbeiziehen. Die flüssige und saubere Optik wirkt zweckmäßig-unspektakulär. "F1 2010" erfindet das Rad nicht neu, liefert aber spaßige Rennstunden mit packenden Duellen um die Plätze.

Entwickler	**Codemasters, England**
Hersteller	**Codemasters**
Termin	**im Handel**
Preis	**50-60 Euro**

Unterstützt » **bis 12 Spieler (online), Sprache: deutsch, Text: deutsch**

- vollständige Saisondaten von 2010
- fordernder Karriere-Modus
- stimmige Inszenierung des Rennzirkus
- vorbildlich agierende KI
- spannende Rad-an-Rad-Kämpfe

SPIELSPASS 85

Singleplayer	**8 von 10**
Multiplayer*	**–**
Grafik	**7 von 10**
Sound	**6 von 10**

FAZIT » Codemasters meistert den Spagat zwischen Einsteigerfreundlichkeit und anspruchsvoller Rennsimulation.

*Online-Test folgt.

Sports Champions

PS3 **Sport** 



PS3 Tischtennis ist die Vorzeigedisziplin: Angeschnittene Bälle gelingen mit Move einwandfrei, das gezielte Platzieren benötigt aber Übung.

Ein Schelm, wer Böses dabei denkt: Zum Move-Start präsentiert Sony mit "Sports Champions" eine Minispiel-Sammlung, bei der sich der Vergleich mit "Wii Sports Resort" geradezu aufdrängt. Im Gegensatz zum Nintendo-Konkurrenten hat das PS3-Pendant weniger Disziplinen zu bieten – Tischtennis, Frisbee-Golf, Bogenschießen, Beach Volleyball, Boccia und Gladiatorenduelle stehen auf dem Programm. In denen startet Ihr mit vorgefertigten Athleten (eigene Charaktere lassen sich nicht erstellen) und tretet als Solist der Reihe nach gegen immer stärkere Gegner an oder Ihr spielt mit Freunden – ein Rahmenprogramm oder gar eine Handlung gibt es nicht.

Dafür wird meist viel Wert auf eine präzise Ausführung gelegt, was prima funktioniert: Egal, ob Ihr dem Tischtennisball Schnitt geben wollt oder die Boccia-Kugel flach oder im hohen Bogen werft, Move bringt Eure Bewegungen exakt auf den Bildschirm. Allerdings müsst Ihr bei jedem Disziplinwechsel den Controller neu kalibrieren – das geht zwar schnell, nervt aber auf Dauer. Anfangs greifen Euch noch automatische Hilfen unter die Arme, in späteren Turnieren wirkt sich dagegen jedes nervöse Zucken spürbar aus. Wer einen zweiten Controller zur Hand hat, kann bei drei Disziplinen (u.a. Bogenschießen) noch authentischer agieren. Aber auch für 'Einhänder' ist "Sports Champions" die bislang akkurateste Versoftung realer Aktivitäten. *us*







PS3 Bogenschießen, Beach Volleyball und Gladiatorenkämpfe sind alternativ mit zwei Move-Controllern spielbar.



Ulrich Steppberger

"GUT"

"Sports Champions" beweist: Move ist der exaktere Bruder der Wii-Remote. So genau, wie man z.B. beim Tischtennis die Schläge ansetzen kann, bekommt das die Nintendo-Hardware auch mit Plus-Adapter nicht hin. Die sportliche PS3-Betätigung macht Spaß und zeigt, welch Potenzial im Controller steckt. Allerdings hätte ich mir mehr Sportarten sowie eine sympathischere Inszenierung gewünscht: So gibt es nur wenig einfallsreiche Turniere mit vereinzelten Minispielen, den Stereotyp-Athleten fehlt es an Charme. Trotzdem ist "Sports Champions" eine gelungene "Wii Sports"-Alternative – auch wer das offensichtliche Vorbild bereits hat, sollte mal Probe spielen.

Entwickler	**Sony, USA**
Hersteller	**Sony**
Termin	**im Handel**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » bis 4 Spieler, Sprache: einstellbar, Text: einstellbar

» 6 Sportarten, 3 davon mit Unterstützung von 2 Move-Controllern gleichzeitig
» umfangreiche Turniermodi mit freispielbaren Gimmicks
» wenig charmante Charaktere

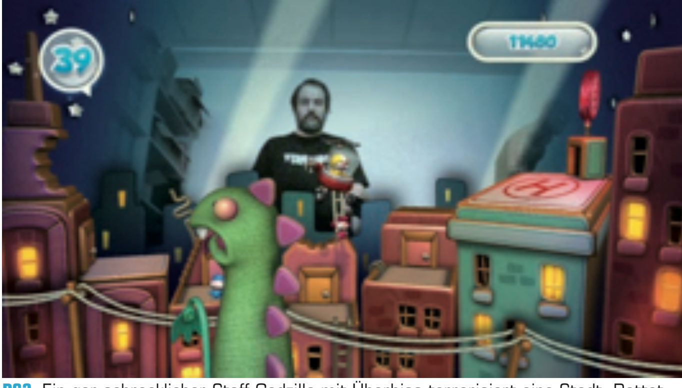
SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10	**74**
Multiplayer	8 von 10	
Grafik	6 von 10	
Sound	6 von 10	

FAZIT » Der Move-Sport bietet Tiefgang und macht Laune – der Charme der Wii-Konkurrenz wird aber nicht erreicht.

Start the Party!

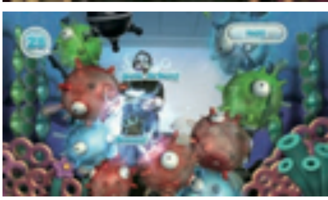
PS3 **Geschicklichkeit** 

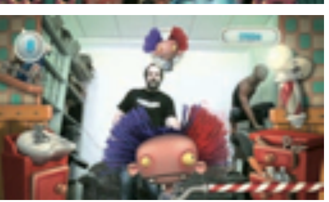


PS3 Ein gar schrecklicher Stoff-Godzilla mit Überbiss terrorisiert eine Stadt: Rettet die Menschlein per Helikopter!

Wer sich nicht sportlich betätigen mag, für den hat Sony mit "Start the Party!" eine Alternative mit allerlei kuriosen Aktivitäten parat. Der Gag dabei: Ihr seht Euch stets selbst auf dem Bildschirm und der Move-Controller wird je nach Minispiel grafisch verfremdet – Ihr haltet z.B. Malpinsel, Ventilator, Fliegenklatsche, Harpune und mehr in der Hand. Damit gilt es, in einer Minute die vorgegebene Aufgabe möglichst oft und fehlerlos zu absolvieren: So sorgt Ihr durch das Beeinflussen von Windböen dafür, dass kleine Vögel in ihre Nester oder Fallschirmspringer in Boote fallen. Ihr bringt Blasen zum Platzen, gebt Insekten eins auf die Rübe, jagt Geister per Taschenlampe in einem dunklen Raum oder rettet kleine Menschen per Helikopter vor einem Knuffel-Godzilla. Neun Disziplinen könnt Ihr einzeln auswählen und dabei auf Punktejagd gehen, im Überleben-Modus geht es darum, wechselnde Aufgaben möglichst lange zu überstehen – hier tauchen auch Einlagen auf, bei denen Ihr z.B. Maulwürfe in den Boden hämmert oder Pizzazutaten mit einer Pfanne auffangt.







PS3 Malen, pieksen, schnippeln – zu jeder Tätigkeit gibt es den passenden virtuellen Move-Controller-Look.

Alles funktioniert tadellos, die Move-Bewegungen fühlen sich präzise an. Doch durch den geringen Umfang kommt es bald zu Wiederholungen, außer der Punktejagd hält Euch langfristig nichts an der Glotze. Schade auch, dass bei den launigen Mehrspieler-Runden die Teilnehmer nie gleichzeitig, sondern nur abwechselnd antreten. *us*



Ulrich Steppberger

"GEHT SO"

"Start the Party!" erinnert stark an "EyeToy: Play" für die PS2 – nur der Umfang ist geringer. Konzeptionell gibt es im Vergleich kaum Fortschritte: Klar, die neue Kamera bringt ein etwas besseres Bild auf die Glotze und die Move-Abfrage funktioniert tadellos. Wenn aber der witzigste Aspekt die virtuellen Aufsätze für den Controller sind, dann fehlt es dem Rest an Einfallsreichtum. Die meisten der simplen Aufgaben lassen sich gut steuern und taugen für kurze Einsätze, nur das Fächerwedeln entpuppte sich als konfuse Geschichte. Die neun Disziplinen nutzen sich aber schnell ab, die mickrigen Spielmodi bringen kaum zusätzliche Abwechslung. So ist "Start the Party" ein solider Partystarter, mehr aber nicht.

Entwickler	**Supermassive Games, England**
Hersteller	**Sony**
Termin	**im Handel**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler, Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

» 9 Minispiele in 4 Spielmodi
» nur abwechselnd spielbar
» Move-Controller wird grafisch originell verfremdet

SPIELSPASS

Singleplayer	6 von 10	**63**
Multiplayer	7 von 10	
Grafik	6 von 10	
Sound	7 von 10	

FAZIT » Solide Minispiel-Sammlung, die dank Move-Steuerung teils viel Spaß macht, aber in der Summe wenig bietet.

Kung Fu Rider

PS3 **Geschicklichkeit** 

Schon dumm, wenn man als Privatdetektiv bei der örtlichen Ganovenvereinigung in Ungnade fällt: So geht es Toby und seiner Assistentin Karin, die sich schnellstens aus dem Staub machen müssen und deshalb auf das nächstbeste Vehikel zugreifen – einen Bürostuhl! Mit dem rauscht Ihr durch die Straßen und Gassen einer asiatischen Großstadt, in denen es vor Hindernissen und Gangstern nur so wimmelt. Was als durchgeknalltes Konzept vielversprechend klingt, entpuppt sich als konfuser Geschicklichkeitstest, dem zusätzlich die Move-Steuerung nicht guttut. Mit dem Controller sollt Ihr lenken, beschleunigen, springen, ducken und schlagen. Dazu sind alle Knöpfe belegt und einige Gesten ähneln sich so sehr, dass Konfusion nahezu unvermeidlich wird: So gebt Ihr Gas, indem Ihr den Controller leicht hoch und runter schüttelt. Gesprungen wird dagegen durch stärkeres Hochreißen – unfreiwillige Fehler sind damit an der Tagesordnung. Noch dazu verhalten sich die durchgeknallten Vehikel meist schwerfällig, was flottes Ausweichen zusätzlich erschwert.

Auch grafisch ist die Hatz wenig prickelnd, den klamaukigen Animationen Eurer Helden stehen triste Umgebungen gegenüber, die sich von Strecke zu Strecke kaum ändern. Als Vorzeigeprodukt für Move taugt "Kung Fu Rider" nicht, denn Ihr werdet den Eindruck nicht los, dass hier ein verkapptes Download-Spiel mit einer ungünstigen Steuerung gekreuzt wurde. *us*



PS3 Assistentin Karin scheut sich nicht, ihre Reize zu zeigen.



Ulrich Steppberger

"LAHM"

Gut gemeint, schwach gemacht: Die Inszenierung der schrägen Idee gefällt mir trotz der unspektakulären Grafik, doch viel Spaß habe ich mit "Kung Fu Rider" nicht. Die Move-Steuerung ist heillos überladen, ständig löst man unfreiwillig falsche Aktionen aus. So rempelt Ihr Euch mehr schlecht als recht durch die wenig abwechslungsreichen Levels und ärgert Euch über unvermeidliche Crashs. Auch zu zweit hakt es: Einer rollt, der andere sammelt Geld – das war selbst bei "Super Mario Galaxy" nicht spannend.



PS3 Ausweichen oder nicht? Wenn Euch einer der zahlreichen Yakuza-Ganoven auflauert, ist es meist einfacher, ihn mit einem Kung-Fu-Tritt aus dem Weg zu räumen.

Entwickler **Sony, Japan**
Hersteller **Sony**
Termin **im Handel**
Preis **40 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler, Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

» 18 Levels, die sich wenig unterscheiden
» zweiter Spieler greift nur indirekt ein
» verschiedene fahrbare Untersätze freispielbar



SPIELSPASS 42

Singleplayer	5 von 10
Multiplayer	4 von 10
Grafik	6 von 10
Sound	6 von 10

FAZIT » Chaotisches und durchschnittliches Bürostuhlrennen mit skurriler Fassade und überladener Steuerung.

Racket Sports

PS3 **Sport** 

Bewegungssteuerung und Sport – das passt. Und weil Ubisoft das auch kapiert hat, wurde die wenig beachtete "Racket Sports Party" vom Wii kurzerhand HD- und Move-gerecht für die PS3 aufgemotzt. Dass das mit Kulleraugencharakteren besetzte Disziplinen-Quintett in der selten genutzten 1080p-Auflösung über den Bildschirm flimmert, gleicht andere Probleme aber nicht aus. So dürft Ihr Euch an nur fünf Sportarten versuchen, die allesamt mit Bällen und Schlägern gespielt werden. Tischtennis, Tennis, Beach-Tennis, Badminton und Squash hätten trotz ihrer Ähnlichkeit durchaus Unterschiede zu bieten, doch die wurden dank der Steuerungseigenheiten weitgehend eingedampft. Ihr lenkt Eure Athleten nämlich nur begrenzt: Die Laufarbeit übernimmt komplett die Konsole, Ihr seid lediglich für die Schläge zuständig. Die werden bei weitem nicht so exakt wie etwa in "Sports Champions" abgefragt, sondern mit Euren Gesten löst Ihr vorgefertigte Animationen aus. Feinfühlig platzierte Vor- und Rückhandschläge sind damit kaum machbar, Ballwechsel werden folgerichtig eher durch schlechtes Timing denn wirkungsvolle Eigenaktionen beendet.

Wer sich mit dieser Simplifizierung abfindet, bekommt immerhin ein ordentliches Rahmenprogramm: Neben Einzelmatches (auch online) stehen Turniere und eine unkomplizierte Karriere zur Verfügung, ein Party-Modus piesackt Euch mit skurrilen Zusatzregeln und die Schauplätze fallen ebenso bunt wie abwechslungsreich aus. *us*





PS3 Squash und Badminton sind seltene Konsolen-Gäste, spielen sich aber fast genauso wie die restlichen Sportarten.



PS3 Wer genug Move-Controller hat, um vier Spieler zu versammeln, entlockt "Racket Sports" den meisten Spaß – mit "Sports Champions" habt Ihr trotzdem mehr.



Ulrich Steppberger

"LAHM"

"Racket Sports" ist hoffentlich kein schlechtes Omen für die Zukunft von Move. Obwohl einige Aspekte wie die grafische Abwechslung und (etwas) ideenreicheren Spielmodi sogar Pluspunkte gegenüber "Sports Champions" sind, enttäuscht das Wichtigste: Die Steuerung wäre selbst für Wii-Verhältnisse schwammig und ungenau. Auf solch hingeschluderte Bewegungs-Massenware sollten PS3-Athleten getrost verzichten.

Entwickler **Asobo, Frankreich**
Hersteller **Ubisoft**
Termin **im Handel**

Unterstützt » **bis 4 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

» 5 Schläger-Sportarten
» nur begrenzte Kontrolle über die Spieler
» ordentliche Zahl an Spielmodi

SPIELSPASS 46

Singleplayer	4 von 10
Multiplayer	5 von 10
Grafik	5 von 10
Sound	4 von 10

FAZIT » Trotz guter Ansätze eine lieblose, vom Wii umgesetzte Sportsammlung, die von den Move-Vorzügen fast nichts nutzt.

FIFA 11

     Sport 





PS3 Hilfslinien und Positionsmarker helfen Euch, ein guter Torwart zu werden. Wenn der Ball anrauscht, ist Konzentration gefragt.

Die kanadischen Entwickler von "FIFA 11" haben in diesem Jahr kräftig in die Torwarthandschuhe gespuckt und ihre sehr gute Fußball-Reihe noch besser gemacht.

Mehr denn je stechen nun die Starspieler aus der Masse heraus. Berühmtheiten wie Messi und Lahm erkennt Ihr jetzt am individuellen Körperbau und einzigartigen Spielverhalten. Der Dribbelkönig zeigt im Vergleich zu anderen Offensivkräften noch mehr Können und der deutsche Vizekapitän überzeugt durch außergewöhnlich gute Übersicht. Beim Passspiel und der Abwehrarbeit setzt sich die konsequente Berücksichtigung von realen Talenten fort. Spieler aus der zweiten Bundesliga passen ungenauer als die Kollegen aus der spanischen Nationalmannschaft und sie decken ihre Mitspieler weit weniger eng. Es ist also jetzt noch wichtiger, Eure Spielweise an die individuellen Stärken Eures Teams anzupassen.

Auch das Zweikampfverhalten der virtuellen Kicker wurde aufpoliert. Drängelten wir im Vorgänger Stürmer mit kräftigen Verteidigern noch gnadenlos ins Aus, so schirmen diese in "FIFA 11" den Ball besser ab und wehren sich. Alles in allem sorgen die kleinen Verbesserungen für ein runderes und natürlicheres Spielgefühl. Der Einstieg gelingt schneller als bei "PES 2011" und schon bald zaubert Ihr schnelle Spielzüge und Traumtore aufs Parkett.

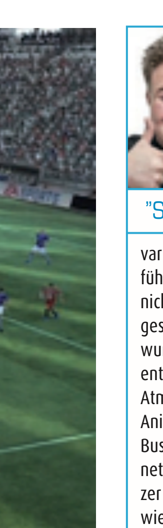
Toni, halt den Ball... nein!

Auf dem heimischen Bolzplatz bleibt die Torwartposition meist dem dicken Jungen vorbehalten, der nicht schnell genug rennen kann. Bei "FIFA 11" verlangt der neue Torwart-Modus schnelle Reflexe, ein gutes Auge und viel Geduld. Ihr stellt Euch gegnerischen Stürmern zum Zweikampf oder fliegt für spektakuläre Paraden durch den Strafraum – wenn der Ball mal zu Euch kommt. Vor allem bei Teams mit einer guten Abwehr seid Ihr oft lange Zeit beschäftigungslos. Wenn der Ball dann anrollt, unterstützen Euch Hilfslinien beim Einschätzen des Schusswinkels. Trotzdem bleibt der Job des Torhüters auch virtuell schwierig und undankbar, denn Fehler werden rigoros mit Gegentoren bestraft.

Wem das wie immer umfangreiche Lizenzpaket nicht reicht, der erstellt online am Computer Teams und Spieler und lädt sie anschließend auf seine Konsole.

Hinterhof-Fußball

In die Halle und dreckige Hinterhöfe verschlägt es Euch in der Wii-Version von "FIFA 11". Mit Mannschaften aus je fünf Spielern spielt Ihr über Bande auf kleine Tore. Die Bolzerei macht richtig Laune und Doppelpässe mit der Mauer bringen ein neues Element ins Match. Der Hallenkick findet im nächsten Jahr hoffentlich seinen Weg auf die großen Konsolen. Im 'Streets to Stadium'-Modus beginnt Ihr als Hinterhofkicker, baut Eure Fähigkeiten auf und lauft schließlich in den großen Stadien ein. Auch abseits der Halle bietet der Wii-Ableger guten Fußball, geschossen wird übrigens wieder per Knopfdruck und nicht per Remote-Schüttler. Die Grafik ist mittlerweile jedoch deutlich in die Jahre gekommen. *tk*



Tobias Kujawa

"SUPER"

Obwohl ich 'Personality+' und 'Pro-Passing' keine große Bedeutung beimesse, ist "FIFA 11" für mich signifikant besser als "FIFA 10". Die KI-Gegenspieler erfordern variablere Taktiken und der Zweikampf fühlt sich dank neuer Verhaltensmuster nicht mehr nur nach Drängelei an. Spielgeschwindigkeit und das saftigere Grün wurden anscheinend dem WM-Ableger entnommen und tragen deutlich zur Atmosphäre bei, genau wie die schicken Animationen. Die neuen Kommentatoren Buschmann und Breuckmann sind zwar nett, nerven mich aber schon nach kurzer Zeit genauso mit falschen Ansagen wie ihre Vorgänger. Die Torwartsteuerung ist der nächste Schritt zur vollkommenen Simulation, ich frage mich aber, ob sich online Spieler an die undankbare Rolle herantrauen. Hier kann man schließlich Fehler nicht durch ein Tor ausbügeln.



Stefan Stöckmann

"GUT"

Ich war nie ein besonders großer Anhänger der "FIFA"-Reihe. "FIFA 11" hat bei mir allerdings für ein Umdenken gesorgt. Haben mich auf den 'großen' Konsolen vor allem die nochmals verfeinerten Animationen begeistert, fesselte mich zu meiner eigenen Verwunderung insbesondere die Wii-Version an den Fernseher. Danke EA, endlich kann ich wieder in der Halle kicken. Das spielt sich wie ein entschlacktes "FIFA Street", ist zugänglich und wäre auch als eigenständiges Spiel denkbar gewesen. Ein wirklich gutes Preis-Leistungsverhältnis. Auch auf dem Rasen spielt sich der Wii-Kick ordentlich. Warum dann nur ein "Gut"? Um das Spiel eindeutig von "PES 2011" abzugrenzen, das mit seinem frischen Passsystem das bessere Spielerlebnis bietet.

Entwickler **Electronic Arts, Kanada**
Hersteller **Electronic Arts**
Termin **im Handel**
Preis **ca. 60 Euro**

Unterstützt » **bis 22 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

» volle Torwartkontrolle
» toller Hallenmodus in der Wii-Fassung mit Bande und Spezialfähigkeiten
» Teams und Spieler werden am PC erstellt und auf die Konsole geladen

SPIELSPASS

		PS3 / 360
Singleplayer	8 von 10	89
Multiplayer*	10 von 10	
Grafik	8 von 10	
Sound	8 von 10	

		Wii
Singleplayer	7 von 10	79
Multiplayer	8 von 10	
Grafik	5 von 10	
Sound	7 von 10	

FAZIT » EA gibt seiner Fußballsimulation mit der Torwartsteuerung und dem Hallenmodus frische Impulse.

* Offline-Wertung



PS3 Die Grafik von "FIFA 11" wurde leicht überarbeitet. Vor allem der Rasen wirkt saftiger und weniger stumpf.



Wii Der Hallenmodus erfordert neue Taktiken und schnelle Reflexe. Er ist das Sahnestück vom "FIFA 11" Wii-Ableger.

Pro Evolution Soccer 2011

PS3 360 Wii PSP Sport 





360 Dank Kraftanzeige dosiert Ihr Pässe und Schüsse nun genauer. Dennoch verlangt das Spiel wieder viel Fingerspitzengefühl.

Viele Ballkontakte und lange Passstafetten sind im modernen Fußball der Schlüssel zum Erfolg. Barcelona, Spanien, Inter Mailand und der FC Bayern – alle setzen auf Kombinationsspiel und haben damit großen Erfolg. Jetzt springt auch Konami auf diesen Zug auf und liefert mit "PES 2011" taktischen Fußball vom Feinsten.

Gib mich die Kirsche!

Gleich in den ersten Partien fällt auf: "PES" ist nichts für Weicheier. Tore wollen hart erarbeitet werden, es gibt keinen pauschalen Angriffsweg durch die gegnerischen Abwehrreihen. Der Weg zum Sieg führt über geschickte Pässe und Flanken, die jetzt nicht mehr auf Knopfdruck ihr Ziel finden. Stattdessen rollt der Ball genau dorthin, wohin Ihr mit dem linken Analogstick zielt. Diese unscheinbare Änderung räumt mit vielen gewohnten Spielzügen auf. Schnelle Pässe durch die gegnerische Verteidigung erfordern nun viel mehr Aufmerksamkeit und Fingerspitzengefühl, da nun Richtung, Zeitpunkt und Kraft jedes Schusses genau stimmen müssen. Das sorgt anfangs für Frust, nach einigen Runden offenbart sich aber ein realistischeres Spielgefühl und man freut sich über jedes gelungene Anspiel.

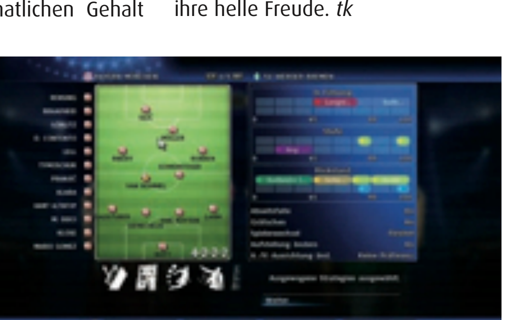
Alleingänger und Dribbelkünstler bekommen eine vereinfachte Tricksteuerung an die Hand. Ihr belegt jetzt die vier Richtungen des rechten Analogsticks mit den Kunststücken Eurer Wahl und ruft sie im Spiel per Knopfdruck ab. Finten und Übersteiger lassen sich so besser in den Spielfluss einbauen, allzu langen Dribbelpassagen schiebt die überarbeitete Abwehr aber in der Regel einen Riegel vor. Auch die Torhüter sind etwas besser geworden und lassen Bälle nicht mehr so oft nach vorne abprallen.

Außerhalb des Stadions hat sich ebenfalls einiges getan. Im 'Werde zur Legende'-Modus startet Euer Alter Ego nicht mehr ganz so schwach wie in den Vorgängern, außerdem entfallen die langweiligen Trainingsspiele. Stattdessen spult Ihr einfach vor, bis Ihr zumindest auf der Bank sitzt. Mit dem monatlichen Gehalt bezahlt Ihr einen Agenten, der Euch neue und bessere Transferangebote besorgt. Von den anderen Spielmodi erhält die Meisterliga das größte Update. Auf Wunsch geht Ihr jetzt auch online auf die Jagd nach den besten Spielern und überbietet die Offerten der Konkurrenz. Der Wert einzelner Spieler fluktuiert und richtet sich danach, wie erfolgreich sie weltweit eingesetzt werden. Taktikfans freuen sich über eine vereinfachte Menüführung und jede Menge Optionen, die vom Verhalten der Mannschaft zu verschiedenen Zeitpunkten bis hin zur Intensität der Verteidigung keine Wünsche offen lassen.

Negativ fallen die erneut schwachen Kommentatoren, viele fehlende Lizenzen und Originaltrikots sowie die mittelmäßigen Fangesänge auf. Oft wiederholt sich ein undefinierbarer Fanchoral eine Halbzeit lang. Hier ist man noch weit von der Atmosphäre eines "FIFA" entfernt.

Eines ist sicher: Der Kampf um die Meisterschale ist in diesem Jahr besonders eng. Fußballpuristen ohne Lizenzbrille haben an "PES 2011" ihre helle Freude. *tk*

PS3 Brav reihen sich die Deutschen zur Nationalhymne auf. Alle virtuellen Spieler sehen ihren realen Vorbildern sehr ähnlich.



PS3 Per 'Drag and Drop' zieht Ihr Spieler an die gewünschte Position und wählt aus einer Fülle von taktischen Maßnahmen.



"SUPER"

Tobias Kujawa

In den letzten Jahren brillierte vor allem die "FIFA"-Serie mit sinnvollen Neuerungen im Spielgeschehen. Jetzt steigt "PES" aber wieder voll ein und mit dem frischen Passsystem haben die Jungs von Konami einen Volltreffer erzielt. Man hat jetzt das Gefühl, wirklich volle Kontrolle über die Aktionen der Kicker zu haben. Für Anfänger ist die Fußball-Simulation allerdings kaum geeignet. Oft müht man sich im Mittelfeld lange um kontrollierten Ballbesitz und wenn dann mal ein Angriff gelingt, müssen Schussstärke und Winkel haargenau stimmen, damit der Ball im Netz einschlägt. Dafür ist die Freude bei einem Sieg umso größer. Und mit den originalen Teams von Werder Bremen und dem FC Bayern ist sogar die Champions League langsam komplett. Schalke wäre aber noch ein schöner Gegner gewesen.



"SUPER"

Stefan Stöckmann

Wozu brauche ich eine Bewegungssteuerung, wenn es ein Spiel auch ohne Kamera und zig Sensoren schafft, mich direkt ins Geschehen zu versetzen? "PES 2011" schafft dies dank des neuen Passsystems mit Leichtigkeit. Selten habe ich eine so intuitive, gleichzeitig aber ungemein herausfordernde Steuerung erlebt. Das ist Motivation pur. Natürlich hat dies seinen Preis. Wie Kollege Kujawa schon zu Recht angemerkt hat: Einsteigerfreundlichkeit sieht anders aus. Bis Ihr das Geschehen wirklich zu 100 Prozent unter Kontrolle habt, werdet Ihr einige Kilometer auf dem virtuellen Rasen hinter Euch gebracht haben. Dass "PES 2011" allerdings gar nicht für Anfänger geeignet sein soll, kann ich nicht unterschreiben. Bringt Ihr Begeisterung für den Sport und einen Hauch Spielverständnis mit, solltet Ihr am sprichwörtlichen Ball bleiben. Es lohnt sich!

Entwickler **Konami, Japan**
Hersteller **Konami**
Termin **im Handel**
Preis **ca. 60 Euro**

Unterstützt » **bis 8 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- neues Passsystem, Ihr schießt wirklich dahin, wohin Ihr zielt
- Bayern und Bremen bringen einen Hauch Bundesliga-Flair
- Spieltempo manuell einstellbar

SPIELSPASS 

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer*	10 von 10
Grafik	8 von 10
Sound	7 von 10

89

FAZIT » "PES" begeistert wie schon lange nicht mehr. Das neue Passsystem sorgt für deutlich mehr Realismus und Spieltiefe.

* Offline-Wertung

NHL 11

PS3 **360** Sport 





360 Die Präsentation von "NHL 11" hat gewohnte Qualität, kommt aber langsam in die Jahre. Dank der neuen Physik erlebt Ihr aber völlig neue Spielsituationen.

Traditionell holt EA zu Beginn der kalten Jahreszeit die Schlittschuhe aus dem Keller: Statt einer gemütlichen Runde Eiskunstlauf erwarten Euch in "NHL 11" aber brechende Schläger, brutale Bodychecks und der aus "FIFA 10" bekannte 'Ultimate Team'-Modus.

Dank eines neuen Physiksystems bewegen sich Puck und Spieler nun realistischer über das Eis. Wirklich zum Tragen kommt die neue Technik beim Zweikampf: Ihr checkt Eure Gegner jetzt nicht mehr mit vorgegebenen Animationen aus den Socken. Stattdessen haben nun Geschwindigkeit, Gewicht und Aufschlagswinkel Einfluss darauf, ob und wie Eure Gegenspieler zu Boden gehen. Auch die Schläger beugen sich nun den Gesetzen der Natur und gehen zu Bruch oder zu Boden. Die Entwickler hatten anscheinend etwas zu viel Spaß am neuen Feature und so müsst Ihr Euch recht häufig einen neuen Schläger von der Bank holen.

Für Langzeitmotivation sorgt der 'Hockey Ultimate Team'-Modus. Die an bekannte Sammelkartenspiele angelehnte Spielvariante stattet Euch zu Beginn mit einem zusammengewürfelten Team und einigen



360 Im Aufstellungsbildschirm formt Ihr Euer Team und achtet auf die Chemie.

Zusatzkarten aus. Durch gewonnene Spiele und Turniere verdient Ihr on- und offline Pucks, mit denen Ihr weitere Kartenpakete kauft, in denen sich eine zufällige Auswahl an Spielern und Bonuskarten befindet. Der Trick beim Team-Management besteht darin, nicht nur die stärksten Spieler aus Eurem Kader aufzustellen, sondern auch auf die Teamchemie zu achten. Am besten setzen sich Eure Angriffsreihen aus Spielern der gleichen Liga, wenn nicht sogar desselben Teams zusammen.

"NHL 11" bietet sinnvolle Neuerungen im Detail und schafft mit einer neuen Spielvariante genug Stoff, um den Winter auf der Couch vor dem Fernseher zu verbringen. *tk*

Tobias Kujawa

"GUT"

Der neue 'Hockey Ultimate Team'-Modus versetzt mich zurück in meine Panini-Bildchen-Zeit. Kostbare Pucks für neue Kartenpakete wollen hart erkämpft oder mit echtem Geld bezahlt werden. Beim Aufreißen folgen kindliche Freude, wenn ein guter Spieler oder ein neues Trikot im Booster ist, oder bodenlose Enttäuschung, wenn ich nur Mittelmaß gezogen habe. Auch sonst zieht mich die Eishockey-Simulation in ihren Bann. Die Kamerafahrten und der stimmungsvolle Kommentar lassen echte TV-Atmosphäre aufkommen. Grafisch sieht das Spiel von oben gut aus, im Detail offenbaren sich aber grobe Trikots und Zuschauer.

Entwickler	**Electronic Arts, Kanada**
Hersteller	**Electronic Arts**
Termin	**im Handel**
Preis	**ca. 60 Euro**

Unterstützt » **bis 12 Spieler (online), Text: einstellbar, Sprache: englisch**

- Schläger brechen entzwei
- eine realistischere Physik sorgt für natürlichere Bodychecks
- 'Ultimate Team'-Modus aus der FIFA-Serie

SPIELSPASS

Singleplayer	**9 von 10**
Multiplayer	**10 von 10**
Grafik	**7 von 10**
Sound	**8 von 10**

89

FAZIT » **"NHL 11" weckt den Sammeltrieb bei Eishockey-Fans und wuchtet seine Kritiker dank neuer Physik brachial in die Bande.**

Guitar Hero: Warriors of Rock



   Musik 



360 Die Transformationen der Rocker sind Geschmackssache, aber gut in Szene gesetzt: Lars Umlaut lässt im wahrsten Sinne des Wortes die innere Sau raus, Axel Steel geht unter die Powerchord-Mumien.

Ulrich Steppberger

"GUT"

"Warriors of Rock" ist erneut ein sehr gutes "Guitar Hero" samt rocklastigerer Songliste als der direkte Vorgänger, doch die Neuerungen lassen mich kalt. Der Story-Modus geht als ordentliche Beigabe durch, es mangelt ihm aber an Humor: Die Geschichte nimmt sich bierernst, für eher unfreiwillige Komik sorgen lediglich die klischeehaften und teils einfach dämlichen 'Krieger'-Formen der Musiker. Das offenkundige Vorbild "Brütal Legend" macht das deutlich besser. Die zahllosen Herausforderungen und die 'Macht'-Extras mit ihren erweiterten Multiplikatorauswirkungen mögen für High-Score-Jäger eine interessante Sache sein, bringen das Musizieren vor dem Fernseher selbst jedoch nicht weiter. Das macht aber dank ebenso umfangreicher wie abwechslungsreicher Songliste und der bewährten Spielmechanik immer noch viel Spaß.

Den Musikspielreigen des diesjährigen Weihnachtsgeschäfts eröffnet Activision mit dem sechsten "Guitar Hero" ohne Bandfokus. Bei "Warriors of Rock" geht Entwickler Neversoft auf Nummer sicher, denn gegenüber Teil 5 hat sich während der eigentlichen Song-Performance (fast) nichts geändert. Wie gehabt, treten bis zu vier Musikanten in beliebiger Instrumentenzusammenstellung an, die separat oder im Bundle erhältliche Klampfe (siehe rechts) bietet keine neuen Funktionen. Im 'Schnellspiel' oder bei Duellen bleibt alles wie gehabt, lediglich die Anzahl der Herausforderungen wurde aufgestockt: Zu jedem Titel gibt es 13 Aufgaben, aufgeteilt auf Instrumente oder die ganze Band, bei denen z.B. Mindestpunktzahlen oder Notenläufe geschafft werden sollen. Eine davon ist ungewöhnlich, denn hier geht es um die 'Macht': Dahinter verbergen sich Modifikatoren, die es ermöglichen, besonders schnell Boni und wesentlich mehr als die üblichen fünf Sterne zu sammeln – allerdings müsst Ihr Euch erst durch mehrere Menüs klicken, um diesen Modus zu starten.

Power of Rock

Im Mittelpunkt steht aber ein großes Abenteuer, auf das der Untertitel anspielt: Der Halbgott des Rocks wurde von einer monströsen Maschine bezwungen, deshalb müsst Ihr acht Musikanten einsammeln, um ihn zu befreien – am Ende wartet ein knackiger Bosskampf, auf halber Strecke arbeitet Ihr das epische Konzeptwerk "2112" von Rush am Stück ab.

In der Praxis bekommt Ihr für jeden Charakter eine Reihe Songs vorgesetzt, bei denen Ihr eine Mindestzahl an Sternen erspielen müsst. Dazu kommen pro Charakter spezifische 'Macht'-Fähigkeiten, die Ihr via freigeschalteter Zugabe noch aufmotzt. Zugleich erspielt Ihr alternative Outfits, die sich gängiger Rockklischees bedienen und zwischen pompös und lächerlich schwanken – das trifft auf die ganze Story zu, die jegliche Selbstironie vermissen lässt. Dafür überzeugen grafisch schicke und teils besonders gut auf die Lieder zugeschnittene Auftritte und eine Songliste, die fokussierter und überzeugender ausfällt als beim Vorgänger. *us*



Bei der neuen, robust wirkenden Gitarre ist die mit "Guitar Hero: World Tour" eingeführte Slide-Bar nicht mehr zu finden. Dafür bietet der aufklappbare Hals Platz für den USB-Empfänger (pfiffig!), die beiden Korpusteile lassen sich entfernen und durch andere ersetzen.

DIE SONGS

A Perfect Circle – "The Outsider"
Aerosmith – "Cryin'"
AFI – "Dancing Through Sunday"
Alice Cooper – "No More Mr. Nice Guy"
Alter Bridge – "Ties That Bind"
Anberlin – "The Feel Good Drag"
Anthrax – "Indians"
Arch Enemy – "Nemesis"
Atreyu – "Ravenous"
Avenged Sevenfold – "Bat Country"
Bad Brains – "Re-Ignition (Live)"
Band Of Skulls – "I Know What I Am"
Black Sabbath – "Children Of The Grave"
Blind Melon – "Tones Of Home"
Blue Öyster Cult – "Burnin' For You"
Bush – "Machinehead"
Buzzcocks – "What Do I Get?"
Children Of Bodom – "If You Want Peace... Prepare For War"
Creedence Clearwater Revival – "Fortunate Son"
Deep Purple – "Burn"
Def Leppard – "Pour Some Sugar On Me (Live)"
Dethklok – "Bloodlines"
Dire Straits – "Money For Nothing"
Dragonforce – "Fury of the Storm"
Drowning Pool – "Bodies"
Edgar Winter– "Free Ride"
Fall Out Boy – "Dance, Dance"
Five Finger Death Punch – "Hard To See"
Flyleaf – "Again"
Foo Fighters – "No Way Back"
Foreigner – "Feels Like The First Time"
George Thorogood and The Destroyers – "Move It On Over (Live)"
Interpol – "Slow Hands"
Jane's Addiction – "Been Caught Stealing"
Jethro Tull – "Aqualung"
John 5 – "Black Widow Of La Porte"
KISS – "Love Gun"
Linkin Park – "Bleed It Out"
Lynyrd Skynyrd – "Call Me The Breeze (Live)"
Megadeth – "Holy Wars... The Punishment Due"
Megadeth – "Sudden Death"
Megadeth – "This Day We Fight!"
Metallica & Ozzy Osbourne – "Paranoid (Live)"
Muse – "Uprising"
My Chemical Romance – "I'm Not Okay (I Promise)"
Neil Young – "Rockin' In The Free World"
Nickelback – "How You Remind Me"
Night Ranger – "(You Can Still) Rock In America"
Nine Inch Nails – "Wish"
Orianthi – "Suffocated"
Pantera – "I'm Broken"
Phoenix – "Lasso"
Poison – "Unskinny Bop"
Queen – "Bohemian Rhapsody"
Queensrÿche – "Jet City Woman"
R.E.M. – "Losing My Religion"
Rammstein – "Waidmanns Heil"
Red Rider – "Lunatic Fringe"
Rise Against – "Savior"
Rush – "2112 (Part 1-7)"
RX Bandits – "It's Only Another Parsec..."
Silversun Pickups – "There's No Secrets This Year"
Slash feat. Ian Astbury – "Ghost"
Slayer – "Chemical Warfare"
Slipknot – "Psychosocial"
Snot – "Deadfall"
Soundgarden – "Black Rain"
Steve Vai – "Speeding" (Vault Version)
Stone Temple Pilots – "Interstate Love Song"
Strung Out – "Calling"
Styx – "Renegade"
Sum 41 – "Motivation"
Tesla – "Modern Day Cowboy"
The Cure – "Fascination Street"
The Dillinger Escape Plan – "Setting Fire To Sleeping Giants"
The Hives – "Tick Tick Boom"
The Offspring – "Self Esteem"
The Ramones – "Theme From Spiderman"
The Rolling Stones – "Stray Cat Blues"
The Runaways – "Cherry Bomb"
The Vines – "Get Free"
The White Stripes – "Seven Nation Army"
Them Crooked Vultures – "Scumbag Blues"
Third Eye Blind – "Graduate"
Tom Petty & The Heartbreakers – "Listen To Her Heart"
Twisted Sister – "We're Not Gonna Take It"
ZZ Top – "Sharp Dressed Man (Live)"

Entwickler	**Neversoft, USA**
Hersteller	**Activision**
Termin	**im Handel**
Preis	**70 Euro**

Unterstützt » **bis 8 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- 93 Original-Songs
- eigenständiger Karriere-Modus mit Story
- besondere Multiplikatoren freispielbar
- zahlreiche Instrument- und Band-Herausforderungen im 'Schnellen Spiel'-Modus

SPIELSPASS

Singleplayer	9 von 10
Multiplayer	10 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	9 von 10

86

FAZIT » Sehr gutes Musikspiel, dessen neue Ideen aber hauptsächlich Kosmetik sind – das Grundgerüst hat sich nicht weiterentwickelt.

REALITY CHECK

Plastikklampfe vs. E-Gitarre

M! rockt die Hütte und ergründet die Unterschiede zwischen virtuellem und realem Musizieren.
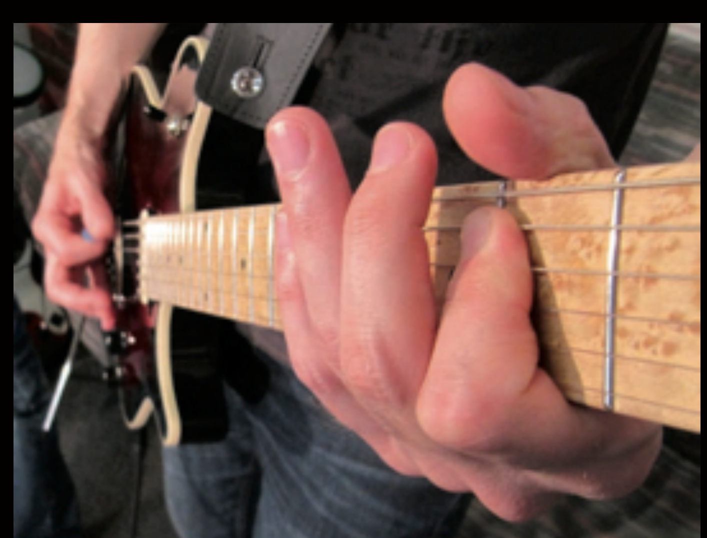
Auch wenn das Musikspiel-Phänomen (ausgelöst 2005 durch "Guitar Hero") in den letzten beiden Jahren an Zugkraft verloren hat – es dürfte wohl nur wenige Gamer geben, die nicht schon einmal selbst Hand an eine Plastikgitarre gelegt haben beziehungsweise auf einer Zockerparty damit in Kontakt kamen. Doch bedeuten eine auf Schwierigkeitsstufe 'Expert' abgeschlossene virtuelle Karriere und cooles Posen vor dem Fernseher, dass man auch auf einer echten Klampfe rasend schnelle Notenfolgen zum Besten geben kann? Wo liegen überhaupt die Unterschiede zwischen den beiden Welten? Wie nah ist das Spielen auf einer Kunststoffaxt dran am Rocken mit einer richtigen Sechssaitigen? Diese und noch mehr Fragen klären wir im Folgenden, den zugehörigen Videoblog findet Ihr auf www.maniac.de.

6 Saiten für ein Hallelujah

Auf einer Plastikgitarre spielt Ihr mit fünf Tasten und einer Anschlagwippe alle Töne eines Songs. Bei einem echten Instrument ist das Ganze wesentlich komplexer: Statt einer Handvoll bunter Buttons zu drücken, wandert Eure Greifhand über mindestens 21 Positionen (Bünde) – und das je nach Modell auf 6 bis 8 Saiten, die Ihr mit der Anschlaghand einzeln oder in Gruppen zum Schwingen bringt! Dieser Aufbau bedingt, dass man einen Ton auf verschiedene Weisen spielen kann: zum Beispiel die Note D auf der tiefen E-Saite im 10. Bund, auf der A-Saite im 5. Bund und auf der leer angeschlagenen D-Saite. Über solche Feinheiten muss sich ein Musikspiel-Gitarrero keinen Kopf machen – einfach die korrekte Farbtaste drücken, die Wippe im richtigen Moment



Aktuell zockt Ihr in Musikspielen mit einer Farbtasten-Plastikklampfe. "Rock Band 3" (Test in nächster M!) lässt Euch alternativ mit einer speziellen sechssaitigen Gitarre antreten.



Eine E-Gitarre wie hier mit sechs Saiten und 22 Bünden (senkrechte Metallstäbchen auf dem Hals) ist ungleich komplexer als ihr Plastikpendant.







Zeigefinger

Mittelfinger

Ringfinger

Fingersätze – wo sich die beiden Welten gleichen. Das TAB-Diagramm ist ein vereinfachtes Abbild einer Gitarre mit sechs Saiten. Die Nummern geben an, auf welcher Saite (Linien quer) welcher Bund (Zahlen) gedrückt werden muss. In diesem Beispiel drückt der Ringfinger die 8, der Zeigefinger die 5 und der Mittelfinger die 7. Dieser "Fingersatz" wird vom Entwickler idealerweise 1:1 auf die Farbtasten der Plastikgitarre übertragen.

anschlagen und der passende Ton erklingt.

Ähnliches gilt für das Spielen von Akkorden (mehrere Töne erklingen zur selben Zeit): Zwar wird bei "Guitar Hero" & Co. auf höheren Schwierigkeitsstufen von Euch verlangt, zwei oder drei Tasten gleichzeitig zu drücken, aber angeschlagen werden nicht diverse Saiten wie auf einer echten Gitarre – Ihr betätigt stattdessen nur die Wippe. Vereinzelt gibt es auch schon mal das umgekehrte Phänomen: Beim Intro von "Nothing Else Matters" ("Guitar Hero: Metallica") beispielsweise hat die Greifhand auf einer normalen Klampfe Pause, es werden lediglich mit der Schlaghand verschiedene Saiten gezupft. Beim Plastikpendant sind beide Hände im Einsatz, was die Angelegenheit entsprechend schwieriger macht.

Saitenhexerei

Jimi Hendrix, Eddie Van Halen, Zakk Wylde – den letzten fünf Jahrzehnten entsprangen etliche Ausnahmegitarristen, die der E-Gitarre ungewöhnliche Sounds entlockten und das Spiel mit den sechs Saiten durch ihre Tricks prägten. Ob String Bending, Tapping oder Pinch Harmonics: Bei einer Plastikklampfe müsst Ihr – richtig geraten! – lediglich die korrekte Taste drücken und die Wippe betätigen, um diese Techniken auszuführen. Auf einer E-Gitarre übt Ihr mitunter Jahre, wie man Saiten gefühlvoll auf eine andere Tonhöhe zieht (Bending) und quietschende Obertöne (Harmonics) kontrolliert aus den Boxen feuert.

Die gegenteilige Erfahrung haben wir beim sogenannten Galloping-Rhythmus gemacht: Metal-Bands wie Iron Maiden nutzen diese an das Geräusch eines galoppierenden Pferdes erinnernde Tang–Ta-ta-tang–Ta-ta-tang-Notenfolge in vielen ihrer Songs. Auch das Hauptriff in "Barracuda" von der Band Heart ("Guitar Hero: Greatest Hits") besteht aus diesem rhythmischen Motiv. Beim Spielen des "Barracuda"-Intros auf einer E-Gitarre geben die mit einem Plektrum angeschlagenen Saiten eine Rückmeldung aufs Handgelenk – das vermittelt ein Gefühl von Kontrolle. Bei einer Plastikklampfe fehlt dieses hilfreiche Feedback, was die Ausführung von Galloping-Sequenzen erschwert: Zwar leistet die Wippe Eurem Fingeranschlag einen gewissen Widerstand, eine schwingende Saite fühlt sich jedoch völlig anders an.

Doch nichts gemeinsam?

Nach all den aufgeführten Unterschieden – gibt es denn keine Gemeinsamkeiten zu vermelden? Doch, und zwar bei den sogenannten Fingersätzen. Hinter dem Begriff verbirgt sich eine Abfolge von Tönen, die mit bestimmten Fingern auf einer E-Gitarre gegriffen werden. Beispiel: Ringfinger, Zeigefinger, Mittelfinger – und wieder von vorne. Setzen die Entwickler dies clever auf die Plastikklampfe um, dann lauten die Farbtasten analog: gelb, grün, rot (siehe Diagramm oben). Ein passables Training für die Finger der Greifhand, auch wenn das Spiel über mehrere Saiten fehlt. Wo sich beide Welten gleichen, ist das Timing beim Spielen der Noten. Wer dem Takt der Musik hinterherläuft oder davonspurtet, wird sowohl in der echten als auch in der virtuellen Welt von der Bühne gebuht. Zockt man als Gitarrist mit seiner Band auch mal Coverversionen, ist das Üben des nachgespielten Songs per Plastikklampfe durchaus ein probates Mittel, um sein Timing zu verbessern und ein Gefühl für das Tempo des Titels zu bekommen.

Letztlich sind die "Guitar Heroes" und "Rock Bands" dieser Welt 'nur' ein netter Zeitvertreib und eine feine Gelegenheit, mit Nicht-Musikern gemeinsam Spaß zu haben. Es gibt zwar einige Überschneidungen bei den beiden Lagern, eines geht dem Spiel auf einer Plastikgitarre allerdings komplett ab: Spontanität. Es ist in den Games nicht vorgesehen, mit einem Song kreativ umzugehen oder seine eigenen Ideen einzubringen. Wollt Ihr ernsthaft abrocken und Euch in der Musik ausleben, führt an einer 'richtigen' Gitarre kein Weg vorbei. Und irgendjemand muss ja die Hits für die kommenden Musikspiele schreiben – vielleicht seid das ja Ihr?! *os*

Last Window: Das Geheimnis von Cape West

DS **Adventure** 

"Last Window" spielt im Los Angeles des Jahres 1980. Es ist in klassischer Noir-Manier inszeniert, verzichtet auf Action und lebt von seinen Figuren und Dialogen. Daran hat Nintendo Gefallen gefunden und so schafft es das letzte Spiel des japanischen Studios Cing ein halbes Jahr nach dem Entwickler-Exitus doch noch nach Europa.

Ermittelt der ehemalige Polizist Kyle Hyde zunächst über die Vergangenheit seines Wohnkomplexes, wird die Geschichte schnell persönlich – was hat der Tod seines Vaters mit dem Geheimnis von Cape West zu tun? Spielerisch orientiert sich "Last Window" stark am direkten Vorgänger "Hotel Dusk: Room 215": Ihr haltet den DS aufrecht wie ein Taschenbuch. Per Touchscreen bewegt Ihr Euch durch die Räume, auf dem anderen Bildschirm seht Ihr die Umgebung durch Kyles Augen in der Ego-Perspektive oder betrachtet Nahaufnahmen wichtiger Details. Kommt es zu Dialogen, werden wunderbar skizzierte Porträts der Figuren eingeblendet, in verschiedenen Puzzles müsst Ihr die Umgebung per Stylus manipulieren.

Neu ist in den umfangreichen, sehr gut geschriebenen Dialogen die Ignorier-Funktion: Ihr müsst erkennen, welche Fragen Euch weiterbringen und was dem Fortschritt eher hinderlich ist. So könnt Ihr bestimmte Gesprächsrichtungen auslassen. Ignoriert Ihr aber zu viele Themen oder piesackt Euer Gegenüber mit zu vielen Fragen, kann das im schlimmsten Falle irgendwann zum Game Over führen – die neue Option will mit Bedacht eingesetzt sein. *tn*



Thomas Nickel

"GUT"

Es ist vor allem die dichte Atmosphäre, die mich an den DS gefesselt hat. Die Handlung gewinnt im Spielverlauf an Fahrt, die Dialoge sind toll geschrieben und wie beim Vorgänger ist die Grafik stilistisch eine Klasse für sich. Vor allem gefällt die neue Ignorier-Funktion – das räumt effektiv mit dem "alle Dialoge durchklicken"-Klischee auf und bringt Euch dazu, erst einmal nachzudenken, statt einfach Punkt für Punkt eines Gesprächs abzuarbeiten. Schade, dass "Last Window" das letzte Spiel von Cing ist, denn gerade solche Titel sind es, die Würze in den oftmals glattgebügelten Zocker-Alltag bringen.



DS Ignorieren oder lieber etwas weiter bohren? Die Dialoge von "Last Window" könnt Ihr nicht einfach Stück für Stück abhaken.

Entwickler	**Cing, Japan**
Hersteller	**Nintendo**
Termin	**im Handel**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Text: deutsch**

- sehr dichte Atmosphäre
- toller Soundtrack
- freies Speichern



Singleplayer	7 von 10	**77**
Multiplayer	–	
Grafik	8 von 10	
Sound	8 von 10	

FAZIT » Atmosphäre pur: reizvoller Mix aus Adventure und Visual Novel für erwachsene, anspruchsvolle Spieler.

Phantasy Star Portable 2

PSP **Action-Rollenspiel** 

Das Gurhal-System kommt nicht zur Ruhe: Nach erfolgreich abgewehrter Seed-Invasion leiden die Bewohner der Galaxie unter Rohstoff-Knappheit. Beim Versuch, das Problem mit Hilfe von Reisen durch den Subraum zu entschärfen, kommt es postwendend zu einer weiteren Krise – als neuestes Mitglied der Söldnertruppe Little Wing steckt Ihr wieder mittendrin.

Eure Figur erschafft Ihr wie gewohnt selbst, im Zentrum der Handlung steht diesmal aber Eure junge Partnerin Emilia. "Phantasy Star Universe"-typisch spielt die Handlung die zweite Geige, den größten Spaß habt Ihr, wenn Ihr online, offline oder im lokalen Mehrspieler-Modus in Echtzeit Monster schlachtet und jede Menge nützlicher Gegenstände einsackt. In den umfangreichen Dungeons seht Ihr Eure Figur stets von hinten und setzt dem Gegner mit schnellen oder harten Attacken zu, benutzt Magie und Spezialfähigkeiten. Veteranen des ersten Teils übernehmen ihre Figur in die Fortsetzung: Zwar verfällt deren Level, ein paar Bonus-Items und kleine Änderungen in den Dialogen sind dafür ein willkommener Bonus.

Die Spielgeschwindigkeit ist eher gemächlich, für die Kommunikation im Online-Modus greift Ihr auf eine Software-Tastatur oder vorgefertige Phrasen zurück, eine Headset-Unterstützung haben sich die Entwickler gespart.

Wie so oft sind japanische Spieler mal wieder im Vorteil: Während hier "Phantasy Star Portable 2" gerade erst in die Läden gekommen ist, wandert in Fernost schon bald das "Infinity"-Update ins Laufwerk, das unter anderem mit einer neuen spielbaren Rasse aufwartet. *tn*



Thomas Nickel

"GUT"

Endlich bietet "Phantasy Star" auch auf der PSP den begehrten Online-Modus mit zahlreichen Quests und Herausforderungen – für einheimische Abenteurer bedeutet das ein dickes Plus in Sachen Langzeit-Motivation. Und der Online-Modus entpuppt sich nicht als die einzige Verbesserung im Vergleich zum Vorgänger: Die Handlung ist interessanter, die Steuerung griffiger und kleine, aber feine Verbesserungen beim Kampfsystem sorgen für eine angenehmere Spielbarkeit. Das alles macht "Phantasy Star Portable 2" folgerichtig auch zum bislang besten Spiel in der "Universe"-Welt.

PSP Dank guter Steuerung und saftiger Sounds fühlt sich das Monsterschnetzeln mit den verschiedenen Energiewaffen gut an.



PSP Eure Partnerin Emilia ist ziemlich faul und eigensinnig, trotzdem dreht sich die Handlung vor allem um sie.

Entwickler	**Alfa System, Japan**
Hersteller	**Sega**
Termin	**im Handel**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler (online), Sprache: englisch, Text: englisch**

- endlich mit Online-Modus
- Figuren aus dem Vorgänger importierbar
- umfangreiche Handlung

SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10	**80**
Multiplayer	9 von 10	
Grafik	7 von 10	
Sound	6 von 10	

FAZIT » Rundum verbesserte Rollenspiel-Fortsetzung, die endlich auch mit dem lange überfälligen Online-Modus aufwartet.

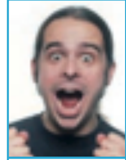
Gunblade NY & L.A. Machineguns – Arcade Hits Pack

Wii **Lightgun-Shooter** 

Sega macht Action-Freunden ein Präsent: Im "Arcade Hits Pack" stecken die Spielhallen-Shooter "Gunblade NY" (1996) und "L.A. Machineguns" (1999), die es bislang nicht auf Konsole gab.

Wir starten mit "Gunblade NY": Das sieht mit seinen hässlichen bis nicht vorhandenen Texturen, den klobigen Polygon-Objekten und den lachhaften Explosionen wie ein waschechtes Saturn-Spiel aus – Retro-Gefühle keimen auf. Die krude Anti-Robo-Terror-Story schickt Euch an Bord eines superwendigen Helikopters durch den Big Apple. Ohne Nachladen (und Nachdenken) ballert Ihr aus allen Rohren durch die Easy- sowie Hard-Areale und stürmt den Score-Attack-Modus. Das Besondere an "Gunblade" sind Feinde, die sich in Echtzeit unter Euren MG-Salven wegducken, und die bei jedem Durchlauf anderen Pfade, auf denen Euer virtueller Heli durch die Levels düst. Beides sehr ungewöhnlich und erfrischend für einen Rail-Shooter!

"L.A. Machineguns" sieht optisch wie ein frühes Dreamcast-Spiel aus und entführt Euch an liebevoll ausstaffierte Schauplätze aus dem Westen der USA – bei Alcatraz durchsiebt Ihr den Ozean, in Las Vegas freuen sich Sega-Fans über die "Sonic Adventure"-Leuchtreklame. Die Stärke beider Titel ist das ungewöhnliche Spielgefühl: Anstatt wie in den meisten Lightgun-Shootern mit wenigen akkuraten Einzelschüssen ein Heer langsamer Feinde auszuschalten, hetzt Ihr hier mit dem Fadenkreuz den wendigen Antagonisten hinterher – das erinnert ein wenig an heutige Online-Shooter. Leider spendiert Euch Sega – vom neuen 16:9-Modus und der Online-Rangliste abgesehen – keine Extras wie etwa Arcade-Flyer. Wie cool wäre z.B. der 2000 auf einer Automatenmesse gezeigte, aber nie veröffentlichte Nachfolger "Jet Squadron" als Bonusspiel gewesen? *ms*



Matthias Schmid

"SUPER"

Dass Ihr das Fadenkreuz im Gegensatz zu anderen Sega-Shootern auf Wii nicht abschalten könnt, stört nicht – schließlich war das auch in der Spielhalle so. Klar ist die Grafik altbacken, klar vermisse ich wuchtige Arcade-Knarren und taktischen Tiefgang. Dafür entschädigen das Höllentempo, die gut eingesetzten Rumble-Effekte und die Online-High-Score-Jagd.



Wii "Gunblade NY": flinke Feinde und klotzige Umgebungen.



Wii "L.A. Machineguns": Macht Mechs in Vegas die Hölle heiß!

Entwickler	**Sega, Japan**
Hersteller	**Sega**
Termin	**im Handel**
Preis	**30 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler, Sprache: englisch, Text: einstellbar**

- » 2 Arcade-Shooter aus den Jahren '96 & '99
- » ballern ohne Kompromisse und Nachladen
- » an 16:9 angepasst, flüssige Bildrate

SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10	**71**
Multiplayer	7 von 10	
Grafik	3 von 10	
Sound	4 von 10	

FAZIT » Dauerfeuer-Duett: tadellos emuliert und erfrischend rasant, grafisch hoffnungslos veraltet und leider ohne coole Extras für Fans.

Batman: The Brave and the Bold

 **DS** **Action** 

In der neuen TV-Serie geht es fröhlich zu – weniger Christian Bale, mehr Adam West lautet das Motto. Das überträgt sich auf die Spiele: In toller 2D-Zeichentrickgrafik nehmen es Batman, Robin, Blue Beetle und einige andere mit den Superschurken auf.

Die Wii-Version ist ein hübsch gezeichneter 2D-Brawler mit Hintergründen auf Serienniveau und butterweich animierten Sprites. Alleine oder gemeinsam mit einem Mitspieler kloppt Ihr Euch durch illustre Orte wie Gotham City und Science Island. Die Steuerung geht trotz Vollbelegung von Remote und Nunchuk sehr gut von der Hand, erlaubt zahlreiche Angriffs-Kombinationen und verzichtet auf übermäßiges Gewackle. Nur besonders harte Schläge werden mit einem beherzten Rüttler ausgelöst. Besiegte Gegner hinterlassen Geld, mit dem Ihr Batman und seinen Kumpanen neue Gadgets kauft oder bereits erworbene Ausrüstung verbessert.

Im etwas hüpflastigeren DS-Abenteuer zieht Ihr dagegen alleine los, dürft aber jederzeit per Touchscreen den aktiven Helden wechseln. Batman ist Euer Allrounder und wird mit gefundenem Geld aufgerüstet, seine Begleiter haben spezielle Fähigkeiten, die in den jeweiligen Levels regelmäßig gefordert werden.

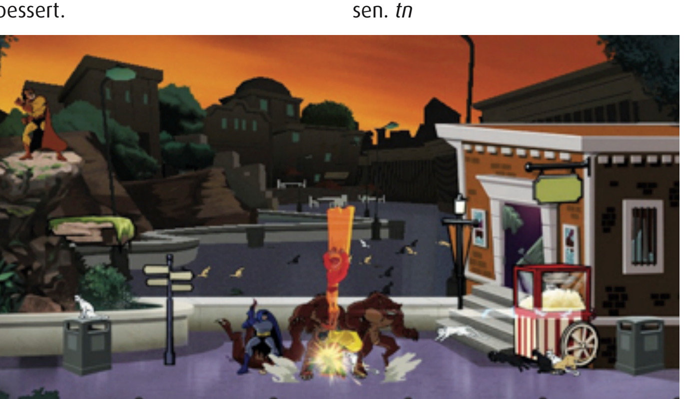
Beiden Fassungen gemein ist die stilvolle Präsentation, außerdem lassen sie sich koppeln: Dann steigt Ihr per DS ins Wii-Spiel ein und traktiert als Batmite die Gegner mit Ambossen. *tn*



Thomas Nickel

"SUPER"

Auf WayForward (u.a. "A Boy and his Blob" und "LIT") ist Verlass, erneut liefern die Amerikaner erstklassige Arbeit ab. Dabei überzeugt nicht nur die 2D-Grafik, vor allem die Spielbarkeit gefällt: Schläge und Tritte gehen locker von der Hand, imposant inszenierte Spezialattacken werden übergangslos ins Geschehen eingebunden. Die Levels bieten manch geheime Nische, die Ihr nur mit spezieller Ausrüstung erreicht – schade, dass sich dahinter selten etwas wirklich Nützliches verbirgt. Die DS-Version ist durch die individuellen Fähigkeiten der Figuren abwechslungsreicher, aber recht kurz. Auf Wii beeindruckt die klasse deutsche Sprachausgabe.



360 Im Zoo bekommt Ihr es mit mutierten Monstern zu tun, während Euch Catman in Katzen verwandelt – verpasst dem Mistkerl einen Schlag mit der Pfote!



DS Plastic-Man bringt Elastizität ins Spiel: Die DS-Begleiter spielen sich flexibler.

Entwickler	**WayForward, USA**
Hersteller	**Warner Interactive**
Termin	**im Handel**
Preis	**30-40 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler (Wii), Sprache: deutsch, Text: deutsch**

- » tolle 2D-Hintergründe und Sprites
- » fliegender Charakterwechsel auf DS
- » sehr gute deutsche Sprecher auf Wii

SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10	Wii
Multiplayer	8 von 10	**80**
Grafik	8 von 10	
Sound	9 von 10	

Singleplayer	8 von 10	DS
Multiplayer	–	**79**
Grafik	7 von 10	
Sound	7 von 10	

FAZIT » Batman von seiner humorigen Seite: toll präsentierte und sauber spielbare 2D-Action mit einer Extra-Dosis Humor.

Postkarten aus Blogistan



MANIAC.de ist berühmt-berüchtigt für News und Videos aus der Welt der Spiele und skurrilen Gadgets – aber zwischen Meldungen im Minutentakt über Gran-Turismo-Verschiebungen oder neue Space-Invaders-Unterhosen verstecken sich feine Blogs unserer Redakteure und Autoren. Matthias macht sich Gedanken über ein Frauenverbot in Activision-Spielen (und tritt eine wahre Kommentar-Lavine los), Daniel öffnet sein privates Super-Mario-Fotoalbum und Michael macht sich Sorgen um den deutschen Videospiel-Sammler. Und wer jetzt noch wissen will, was hinter Ulrichs Spielidee "Splinter Brot" steckt... alle MANIAC.de-Blogs findet Ihr hier: **www.maniac.de/blogoverview**

Top 0101

Die beliebtesten Beiträge auf MANIAC.de

0001 www.maniac.de/other-m-test
Metroid: Other M – selten war ein Test umstrittener

0010 www.maniac.de/versoftungs-blog
He-Man oder Captain Future? Die Wunsch-Spiele der Redakteure

0011 www.maniac.de/supermario-25-blog
Super Mario über 25 Jahre mit Daniel. Oder umgekehrt.

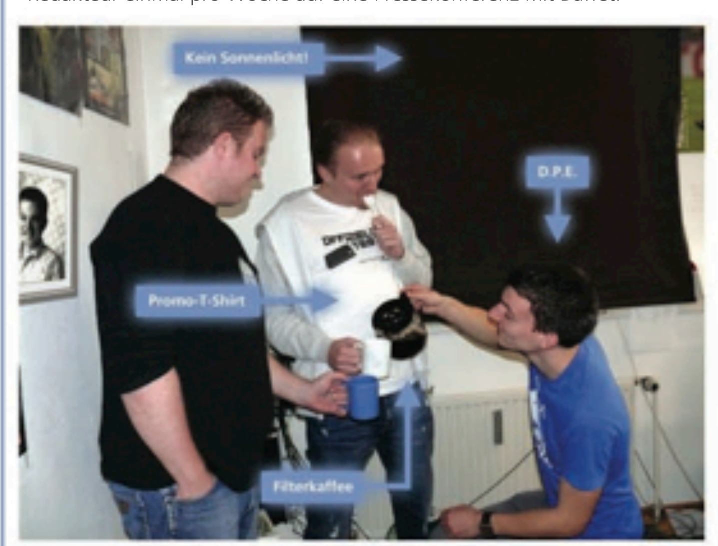
0100 www.maniac.de/japankrise-news
Keiji "Dead Rising" Inafune sieht schwarz für japanische Entwickler

0101 www.maniac.de/steppstation-move
Ulrich & PlayStation Move: Die animierte Foto-Love-Story

Hinter den Kulissen

Wie entsteht MANIAC.de? Folge 3 – Arbeitsbedingungen

Damit ein Star-Journalist Höchstleistungen bringen kann, müssen alle Faktoren stimmen. Ein perfektes Arbeitsumfeld gehört dazu – in der M!-Redaktion werden zum Beispiel Uhren konfisziert und Fenster verhängt damit Redakteure losgelöst von Zeit und Raum 24 Stunden am Stück fokussiert und konzentriert ~~spielen~~ arbeiten können – während namenlose Praktikanten-Einheiten sich um die Koffein-Grundversorgung kümmern. Auch für bequeme, uniforme Arbeitskleidung wird gesorgt: In einem stillschweigenden Abkommen haben Verlag und Spieleindustrie die Produktion von unzähligen Promotion-Klamotten beschlossen, welche den Redakteuren unentgeltlich zur Verfügung gestellt wird. Und natürlich wird auf eine ausgewogene und gesunde Ernährung Wert gelegt, in der Regel darf jeder Redakteur einmal pro Woche auf eine Pressekonferenz mit Büffet.

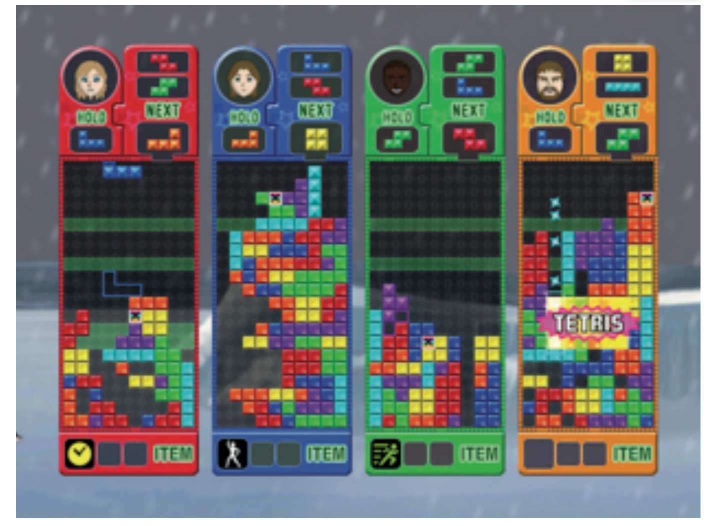


Devote Praktikanten-Einheiten (D.P.E.) der Stufe II haben direkten Kontakt zu ihren Meistern.

Tetris Party Deluxe

Wii DS Denken 





Wii Mit menschlichen Rivalen macht es zwar mehr Spaß, doch auf Wii könnt Ihr optional CPU-Gegner zuschalten, um die Duell-Modi auch so zu spielen.

Alexey Pajitnovs revolutionäre Klötzchenstapelei ist inzwischen 26 Jahre alt und nicht totzukriegen: Kein Wunder, spielt sich das ebenso einfache wie fesselnde Konzept (sortiert herabfallende Steine so in einer Röhre, dass horizontale Linien entstehen, die daraufhin verschwinden) doch immer noch so frisch wie am ersten Tag. Verwunderlich scheint dagegen, dass es seit Jahren keine offizielle Fassung mehr auf Nintendo-Konsolen zu erwerben gab: Die letzte Handheld-Fassung "Tetris DS" erschien 2006 und wird schon länger nicht mehr aufgelegt, für Wii gab es nur als WiiWare-Download die "Tetris Party" (siehe M! 01/09). Deren "Deluxe"-Update ist auf DVD bzw. Modul erhältlich und wartet mit einer Menge Spielmodi auf: Neben diversen Variationen der klassischen Stapelei lenkt Ihr z.B. einen fallenden Stein durch scrollende Hinderniskurse, füllt vorgegebene Motiv-Silhouetten, agiert in einer besonders breiten Röhre mit einem Partner, sprengt Klötze



DS Bei "Bombliss" sprengt Ihr mit den roten Knallern die blauen Blöcke weg.

mit speziellen Bombenteilen, tretet in einer 'Käsekästchen'-Runde an oder versucht Euch als Anfänger mit einfacheren und größeren Steinen. Nur auf Wii knobelt Ihr zusätzlich per Balance Board, außerdem lassen sich hier die Duell-Modi auch mit Computergegnern bestreiten – auf dem DS fehlt diese Möglichkeit unverständlicherweise. Dennoch ist die "Tetris Party Deluxe" ein feines Rundum-Knobelpaket, bei dem sich die knallbunte, aber einfallslose Optik verschmerzen lässt. *us*

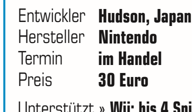


Ulrich Steppberger

"GUT"

Ein neues "Tetris" zu bewerten, ist eigentlich nicht schwer, denn allein die Standard-Variante davon verdient sich auch heute noch ein Prädikat. Hier bekommt Ihr obendrauf noch jede Menge alternative Spielmodi, die überwiegend unterhaltsam ausfallen. Wii-Besitzer sollten allerdings zweimal überlegen, ob sie nicht lieber den lediglich 12 Euro teuren WiiWare-Vorgänger kaufen, denn der bietet nur unwesentlich weniger. Auf dem DS wiederum hat "Tetris DS" mehr Charme, doch das bekommt man heute nicht mehr. Kurz gesagt: Habt Ihr noch kein "Tetris", dann ist die "Party Deluxe" erste Knoblerpflicht.

Entwickler	**Hudson, Japan**
Hersteller	**Nintendo**
Termin	**im Handel**
Preis	**30 Euro**



Unterstützt » **Wii: bis 4 Spieler (online bis 6), DS: bis 8 Spieler (online bis 4); Text: einstellbar**

- 22 (Wii) bzw. 18 (DS) Spielmodi
- Einsteiger- und Balance-Board-Varianten (bei Wii) wählbar
- Online-Duelle möglich

SPIELSPASS

Wii		
Singleplayer	9 von 10	86
Multiplayer	9 von 10	
Grafik	3 von 10	
Sound	5 von 10	

DS		
Singleplayer	9 von 10	85
Multiplayer	9 von 10	
Grafik	3 von 10	
Sound	5 von 10	

FAZIT » Der Knobelklassiker ist immer noch ein Knaller und wird mit zig zusätzlichen Spielmodi kredenzt.

BioShock 2: Minerva's Den

Das dritte Download-Paket für das Unterwasser-Abenteuer macht Euch wieder zum Big Daddy: M! wagt den Tauchgang nach Rapture und geht der Frage nach, ob sich der Ausflug lohnt.

Entwickler	**2K Marin, USA**
Hersteller	**Take 2**
System	**PS3 / 360**
Preis	**8 / 10 Euro**
Hauptspiel	**89% (Test in M! 04/10)**

Nach einem Mehrspieler-Add-on und den auf Herausforderungen spezialisierten "Protector Trials" gönnt Take 2 "BioShock 2"-Fans mit dem dritten Download-Paket "Minerva's Den" eine ausgewachsene Solo-Kampagne. Wer sich die rund 1 Gigabyte große Erweiterung auf die Festplatte lädt, erlebt ein frisches Abenteuer, das zwar fast zur gleichen Zeit wie die Geschehnisse des Hauptspiels angesiedelt wurde, aber völlig unabhängig davon ist – vergleichbar mit den Zusatz-Episoden von "GTA". Ihr schlüpft in die Rolle des Big Daddy Sigma, der das Computerzentrum von Rapture erkunden muss. Auf den Weg bringt Euch die altbekannte Forscherin Tenenbaum, außerdem kontakten Euch die rivalisierenden Konstrukteure des Supercomputers 'Thinker' – die Synchro steht qualitativ dem Hauptspiel in nichts nach. Die zwei großen Gebiete, durch die Ihr stapft, werden von etwas bissigeren Gegnern bevölkert, was diesmal für etwas mehr Schwierigkeit und Action-Gehalt sorgt: Die Brutes verfügen über Elementarkräfte, Drohnen attackieren zusätzlich mit Lasern und Big Daddys vom Lancer-Typ kreuzen Euren Weg. Die dicken Brocken führen eine Strahlenwaffe und können Euch sogar kurzzeitig blenden. Ihr verfügt dafür standardmäßig über einen frischen Ionenlaser, der punktuell für erhöhten Schaden sorgt und durchaus alltagstauglich ist. Außerdem findet Ihr das neue Plasmid 'Gravity Well', mit dem Ihr kleine schwarze Löcher in den Raum werft, was vor allem zum Überwinden einiger Türsperren notwendig ist. Die Story von "Minerva's Den" gefällt mit ihren Details und interessanten Kniffen, mit fünf bis sechs Stunden fällt das Add-on zudem angenehm lang aus. *us*



Ulrich Steppberger

"SUPER"

So gefällt mir die Rückkehr nach Rapture: Die parallel erzählte Geschichte steht dem Hauptspiel in Sachen Qualität und Inszenierung in nichts nach, die neue Umgebung ist ebenso detailliert modelliert. Der erhöhte Action-Anteil stört nicht und übertüncht die leichten Ermüdungserscheinungen. Spielerisch gibt es mit einer neuen Waffe und dem Zusatz-Plasmid wenige, aber effektive Änderungen. Wer von "BioShock 2" nicht genug hat, für den ist "Minerva's Den" ideal – zumal auch der Umfang stimmt.



360 Der neue Ionenlaser ist Eure Standardwaffe und leistet gute Dienste, verbraucht seine Munition aber schnell.



360 Nette Dreingabe: Auf einem alten Computer entdeckt Ihr das Minispiel "Spitfire" – eine Art Ur-"Asteroids".

Mafia II: Jimmy's Vendetta

Wer noch mehr in Empire Bay erleben will, begleitet den Ganoven Jimmy auf seinem Rachefeldzug – wir sagen Euch, was im Download-Abenteuer steckt.

Entwickler	**2K Czech, Tschechien**
Hersteller	**Take 2**
System	**PS3 / 360**
Preis	**8 / 10 Euro**
Hauptspiel	**87% (Test in M! 01/10)**

Je nach Konsole kennen "Mafia II"-Spieler Jimmy bereits: Denn seine Erlebnisse in Empire Bay wurden zweigeteilt, die erste Hälfte davon ("The Betrayal of Jimmy") gibt es aber nur für die PS3 – bei neu erworbenen Exemplaren gratis als Download-Code oder alternativ für 8 Euro nachträglich zu kaufen. Für alle Konsolen-Gangster ist "Jimmy's Vendetta" verfügbar, das sich spielerisch nicht unterscheidet. Hier wie dort übernehmt Ihr in einer Nebenhandlung die Rolle von Jimmy, der in jeweils über 30 Aufträgen die übliche Schmutzarbeit erledigt: Legt feindliche Gruppierungen um, klaut Autos oder verwüstet Läden. Die Spielmechanik ist mit dem Hauptabenteuer identisch, Story-Sequenzen fehlen allerdings und Euer Abschneiden wird arcademäßig mit Punkten für z.B. Abschüsse oder Schnelligkeit bewertet. Das erhöht den Action-Anteil von "Mafia II", beraubt es aber seiner größten Stärke: Ohne die schicke Inszenierung entpuppen sich die Aufträge als biedere Standardkost, Jimmy bleibt unpersönlich. Dazu kommen Ärgernisse im Missionsdesign: So mancher Einsatz wird nur arg obskur erklärt ('Zerstöre das Pub' – aber wie genau?), Diebstahlfahrten sind langweilig und wenn Ihr eine Mission zur High-Score-Aufbesserung später noch einmal spielen wollt, müsst Ihr erst wieder zum (gerne mal weit entfernten) Startpunkt fahren. *us*



Ulrich Steppberger

"GEHT SO"

Von Jimmy habe ich mir mehr erwartet: Der bärbeißige Glatzkopf taugt nicht als Identifikationsfigur wie Vito Scarletta, aber 2K Czech will ihn uns auch gar nicht näherbringen – lieblos aneinandergereihte und wenig einfallsreiche Standardmissionen ersetzen keine durchdachte Story. Die Aufträge fühlen sich so an, als sollten sie ursprünglich das Hauptspiel mit Nebenaufgaben erweitern. Den Zweck hätten sie gut erfüllt, für sich allein gestellt bieten sie mir aber zu wenig. Als Gratisbeigabe der PS3-Fassung ist "The Betrayal" okay, aber die "Vendetta" lohnt sich nur für ganz große "Mafia II"-Fans



PS3 Zerstörungsaufträge nerven durch die fehlende Markierung: "Was sollte ich wieder kaputt machen?"



360 Ihr klaut auch mal ausgefallenere Boliden wie diesen Leichenwagen – ereignisreich ist das aber trotzdem nicht.



Metroid: Other M

Gehasst, verdammt, vergöttert: Samus Arans aktuelles Abenteuer stiftet Zwietracht unter Serienfans und sorgt in der Redaktion für hitzige Debatten.

Entwickler	**Team Ninja/Nintendo, Japan**
Hersteller	**Nintendo**
System	**Wii**
Preis	**50 Euro**
Hauptspiel	**73% (Test in M! 10/10)**

Michael Herde: Manche glauben, mit 73% sei "Metroid: Other M" in Grund und Boden gewertet worden. Diese Leute haben unsere Testeinleitung anscheinend nicht gelesen.

Thomas Nickel: Für viele ist alles unter 80% absoluter Dreck.

Michael: Ich halte das für ein hausgemachtes Problem der Spieleindustrie. Unabhängig davon gibt es genügend Leute, die von "Other M" begeistert sind. Du hältst es auch für eine großartige Idee, in diversen Kameraperspektiven zu spielen und durch Drehen der Wii-Remote in die Ego-Sicht zu wechseln.

Thomas: Das hat verschiedene Gründe und beginnt damit, dass "Metroid: Other M" Genrekonventionen sprengt, denn das Spiel lässt sich in keine Schublade quetschen. Es macht, was es will: Wenn die Ego-Sicht sinnvoll ist, geht es in die Ego-Sicht. Wir haben auch diese Schulteransicht für wenige, kurze Szenen. Es hat für mich etwas Befreiendes, wenn ich das Spiel nicht immer in der gleichen Ansicht spielen muss.

Michael: Ich finde so etwas an sich gut, weshalb ich im Test betont habe, dass das Spiel unkonventionell sei. Wir bekommen so viele Spiele in die Finger, die sich letztendlich sehr ähneln.

Thomas: Was hast Du dann gegen "Metroid: Other M"?

Michael: Mir gefallen manche Designentscheidungen nicht. Anfangs empfand ich das Umgreifen als mühsam, denn mit Ergonomie hat das nicht viel zu tun. Das ist problematisch, wenn man größere Gegner mit Raketen bearbeitet, die nur in der Ego-Perspektive mit aufgeschaltetem Ziel abzufeuern sind. Es dauert lange und wird hektisch, weil meist mehrere Gegner da sind, die zudem alle herumspringen.

Deshalb habe ich nach dem Wechsel oft in die falsche Richtung geschaut und musste erst die B-Taste gedrückt halten, um mich langsam um die eigene Achse zu drehen. In der Zwischenzeit hatte ich schon Treffer eingesteckt.

Thomas: Das Spiel sagt Dir durch die Gegner oder auch die Umgebung, wann Du in die Ego-Sicht gehen solltest. Es taucht nicht plötzlich etwas aus dem Hintergrund auf. Du wirst vorgewarnt, um Dich aufs Umgreifen einzustellen. Auch in Bosskämpfen wird schnell klar, ob Du Raketen brauchen wirst. Es ist eine taktische Entscheidung, wann Du in die Ego-Sicht wechselst, etwa in einem Raum mit diesen Bienenstock-Dingern, aus denen die rosa-grünen Wesen herausflattern. Erst einmal das Kleinvieh abschießen, auf Distanz gehen und dann zwei, drei Raketen reinjagen, ehe neue herauskommen.

Das Dümmste wäre, sofort in die Ego-Sicht zu gehen, wenn Du einen Raum betrittst, in dem 20 kleine Gegner herumfliegen und ein großer hinten lauert. So kriegst du auf jeden Fall einen Treffer ab.

Michael: Dafür gibt es ein Spielelement, das einem keiner so recht erklärt: Der Ausweichsprung ist unverzichtbar.

Thomas: Ein Schlüsselelement, möchte ich sagen.

Michael: Und er funktioniert auch aus der Ego-Perspektive heraus, worauf man selbst kommen muss.

Im M!-Forum wurde übrigens nach einer Steuerung für den Classic-Controller gefragt. Andererseits war die Idee hinter "Other M", ein modernes NES-Spiel zu machen, es kommt nur ein bisschen Bewegungssteuerung dazu.

Thomas: Ich finde das auch sinnvoll, denn würde das Spiel den Classic-Controller unterstützen, hätte man gleich die doppelte Menge an Knöpfen belegt – das schreckt neue Spieler ab. Der Hardcore-Fan wird das nicht gerne hören, aber diese Leute brauchen wir. Die Hardcore-Fans werden weniger und wählerischer. Und von denen kann bald kein Spiel mehr alleine leben.

"Metroid: Other M" muss ein ultrateures Spiel gewesen sein, denn die Entwickler haben es von null aufgebaut.

Michael: Dafür sieht es recht flott aus, technisch kann man nicht viel bemängeln.

Thomas: Es gehört viel Mut dazu, eine Marke so umzukrempeln. Obwohl "Metroid" dafür bekannt ist, komplett umgekrempelt zu werden. Wir haben drei "Prime"-Spiele, die am Anfang auch von Fans misstrauisch beäugt wurden. Dann erschienen sie und auf einmal waren sie sehr beliebt.

Michael: Ich habe "Metroid Prime" als Offenbarung empfunden. Wobei sie das Spiel gar nicht großartig umgekrempelt haben. Es ist eher ein Lehrstück, wie man ein Spiel von 2D auf 3D überträgt.

Thomas: Klar, aber man muss bedenken: Als "Metroid Prime" 2002 erschien, hatte es seit Jahren kein "Metroid" mehr gegeben und "Super Metroid" war ein heiliger Gral in der Spielewelt. Und dann hieß es, "Metroid" werde ein Ego-Shooter von einem Texas-Studio. Das war für Fans zunächst der GAU, der völlige Ausverkauf.

Michael: Wo ist bei "Other M" der von Big N gewohnte Feinschliff? "Mario"- oder "Zelda"-Spiele sind im Vergleich zu vielen anderen Titeln so unglaublich poliert – es passt einfach alles. Das fehlt mir bei "Other M" und beginnt bei der fehlenden Belohnung: Besiegte Gegner hinterlassen nichts. Das halte ich für eine fundamentale Veränderung und Fehlentscheidung, denn gerade "Super Metroid" hat das so spannend gemacht: Ich betrete einen neuen Bereich, bekomme auf die Fresse und habe so gut wie keine Energie mehr. Wenn ich sterbe, lande ich irgendwo beim letzten Speicherpunkt. Also stelle ich mich an einen Gegner-Spawn-Punkt und sammle erst mal für zwei Minuten Energie. Oder ich benötige Raketen – doch woher nehmen?

Michael meint: Das ist ja so lahm!

Thomas: Wollen wir das heutzutage wirklich noch spielen?

Michael: Unbedingt, denn auch bei "Metroid Prime" hat mir das noch sehr gut gefallen: Mein Charge-Beam hat das angesaugt und ich musste nicht erst ewig herumspringen. Ich erwarte als Spieler eine Belohnung dafür, dass ich eine gewisse Anstrengung vollbringe.

Thomas: Beim ersten Mal ist es in "Other M" noch sinnvoll, alle Gegner zu erledigen, weil eventuell ein aufzuspürendes Item enthüllt wird. Aber beim zweiten Mal hat man keinen Grund: Ich laufe einfach durch, weiche aus und denke mir "Ihr könnt mich alle mal!"

Michael: Die Kämpfe sind nur da, um gemacht zu werden – das mag für manche vielleicht eine Belohnung sein, denn so actionmäßig und flott ist Samus noch nie abgegangen.

Thomas: Nicht so brachial, möchte ich sagen. Es ist ein tolles Gefühl, wenn man einen Raum betritt, zehn Viecher herumschwirren, man den Charge-Beam auflädt und ordentlich einen in die Mitte feuert.

Michael: Na ja, mir hat die klaustrophobische Einsamkeit früher gefallen. Samus ist eine stumme Person – man weiß ja im ersten Teil anfangs nicht einmal, dass das eine Frau ist, die sich allein in einer fremden und feindlichen Umgebung durchschlagen muss. Und jetzt ist sie die agile "Ninja Gaiden"-Kampfsau, die von einem Gegnerkopf zum nächsten springt und sie in spektakulären Nahkampf-Moves plattmacht. Bei diversen Gegnern hatte ich aber Schwierigkeiten, mit aufgeladenem Charge-Beam auf den Kopf zu springen. Das waren diese zweibeinigen lila Wesen. Sie sind richtig krass im Vergleich zu früher.

Thomas: Ich habe das sehr gut hinbekommen. Man darf nicht springen, wenn sie gerade springen.

Michael: Es gab auch noch kein "Metroid", in dem so viel erzählt wurde. Nicht mit Rendersequenzen und Sprachausgabe. Aber so toll die Szenen auch gemacht sind: Sie wirken aufgesetzt und unmotiviert in den Spielverlauf integriert.

Thomas: Nintendo ist bei dieser Art von Storytelling, wo andere Entwickler vor zehn Jahren waren. Man muss dem Spiel aber hoch anrechnen, dass die Story nie überhandnimmt. In der ersten Stunde wird man zugetextet, aber im ersten großen Bereich wird gleich mal ein paar Stunden gespielt und nicht gelabert. Dann ist auch dieses "Metroid"-Feeling da: diese Einsamkeit, die Abgeschiedenheit, alles ist feindselig.

Michael: Dafür fehlt mir aber die Musik.

Thomas: Ich finde die vorhandene Musik – denn es ist tatsächlich nicht allzu viel – sehr stimmungsvoll. 16-Bit stilisiert stark und konstante Musik ist wichtig für die Stimmung, aber dafür hat man bei "Other M" mehr Ambient-Soundeffekte und mir ist spärlich eingesetzte Musik lieber als Dauergedudel.

Michael: "Metroid"-Sounds sind ähnlich charakteristisch wie "Zelda"- oder "Mario"-Melodien. Es ist nicht so, dass sie bei "Other M" nicht vorhanden wären: In jedem Speicherraum gibt es die typische "Metroid"-Melodie. Aber es böllert und scheppert mir zu wenig, weil es doch sehr pointiert und tendenziell zu leise ist.

Wir haben gerade schon festgestellt, dass es am Anfang eine große Videosequenz gibt: Den Bosskampf aus "Super Metroid" sieht man nochmals.

Thomas: Das Intro ist wirklich fantastisch gemacht. Allerdings hätten sie das spielbar machen sollen.

Michael: Stattdessen sehe ich ein Rendervideo und stehe anschließend in einem klassischen Tutorial-Raum. Danach trifft Samus auf ihren ehemaligen Vorgesetzten und Vater-Figur Adam Malkovich, der den Einsatztrupp der Galaktischen Föderation anführt – allesamt blasse Klischee-Charaktere, über die ich nichts erfahre. Scanne ich sie, weiß ich ihren Namen. Aber was sind das für Leute? Und dann kommt mir das Spiel noch mit so einer jungen, rotzigen Samus mit Team-Ninja-mäßigen Riesenbrüsten.

Thomas: Immerhin ohne Wackeleffekt!

Michael: Die Verbindung zwischen Samus und Adam wird zwar ausführlich erklärt, doch mein Problem ist das damit verbundene Freischalten neuer Upgrades, Waffen und Ausrüstung. Samus hat bereits mehrere Abenteuer bestanden und kommt direkt aus "Super Metroid", wo sie einen ganzen Planeten durchforstet hat. Jetzt rennt sie dreimal durch einen Lavabereich, verliert Energie, bis sie fast abkratzt, und lässt sich von einem Typen, der nach Jahren wieder auftaucht, sagen: "Du darfst deinen Anzug erst wechseln, wenn ich es dir gestatte. Egal, ob du kurz vor dem Verrecken bist!" Das ist ja so lahm!

Thomas: Es ist nicht elegant gelöst. Es ist eine Methode, dieses Prinzip in die Story zu übernehmen. Spielerisch wirkt es nur alt, inhaltlich nur dämlich. Aber das ist mir egal, denn ich spiele "Other M" nicht wegen der Handlung, sondern weil mir das Spiel Spaß macht. Das ist für mich das Entscheidende, denn die Handlung bleibt immer Geschmackssache. Story und Spielspaß – wenn das mal miteinander funktioniert, ist es eine tolle Sache. Aber meist sind sie getrennt und die Handlung ist nur Mittel zum Zweck.

Michael: Die Frage ist nicht nur, was erzählt wird, sondern vielmehr: wie? Ich finde interessant, wie sich im späteren Spielverlauf die Story entwickelt, neu ist daran allerdings nichts. Durch zeitaufwändiges Scannen in "Metroid Prime" hingegen baue ich selbst die Geschichte zusammen. Möchte ich mehr über Chozo und Space Pirates wissen, muss ich mir die Mühe machen. "Metroid Prime" bot interessantes, innovatives Storytelling.



"Other M" hingegen sagt mir bei den erzwungenen Scan-Aufgaben zu selten, was zu tun ist. Du kannst dich stundenlang im Kreis drehen und nichts geht voran. Ein Beispiel: Meine Kameraden finden eine Leiche und kehren mir ihren Rücken zu. Ich stehe dahinter in der Ego-Perspektive und weiß aus früheren Szenen, dass ich nun scannen muss – aber was? Samus schaut automatisch in die Richtung ihrer Kameraden, also gehe ich davon aus, dass ich dazwischen einen Blick auf die Leiche erhaschen soll. Tatsächlich musste ich Samus um 180 Grad drehen und einen kleinen Fleck am Boden aufspüren, was zufällig gelang, nachdem ich à la Wimmelbild das Fernsehbild systematisch abgegrast hatte. Das ist kein Nintendo-Spieldesign.

Thomas: Ich hatte das Glück, den Fleck recht schnell zu finden.

Michael: Man hätte daraus und vor allem aus der Schulteransicht nicht mehr machen müssen. Gewinnt die Atmosphäre durch diese zusätzlich Perspektive?

Thomas: Diese Szenen werden nicht in 2D gezeigt, weil sie zu schnell ablaufen würden. Sie sollen die Umgebung besser etablieren. Ich fand es schön, durch die Station zu laufen und aus der Schulteransicht diesen Pausenraum mit dem Süßigkeitsautomaten zu sehen. Man merkte: Das ist eigentlich eine bewohnte Umgebung und nicht nur ein Labyrinth.

Die Ansicht ist nicht perfekt, aber sie macht das Spiel nicht schlechter. Sie sorgt für Abwechslung, nachdem man dramatische Bosskämpfe hatte, geforscht hat und durchgeflitzt ist.

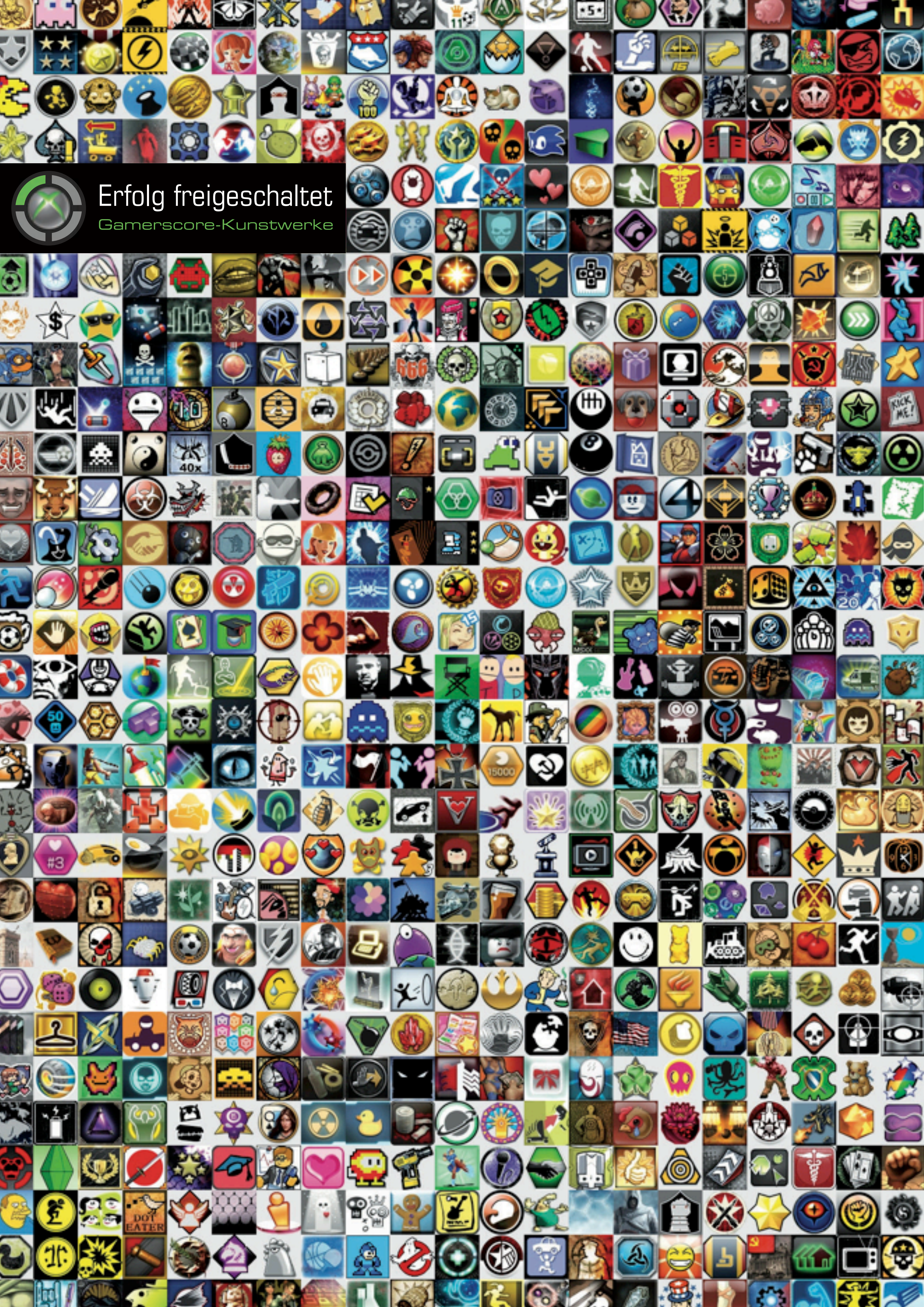
Michael: Es gibt ohnehin deutlich mehr Bosse als früher.

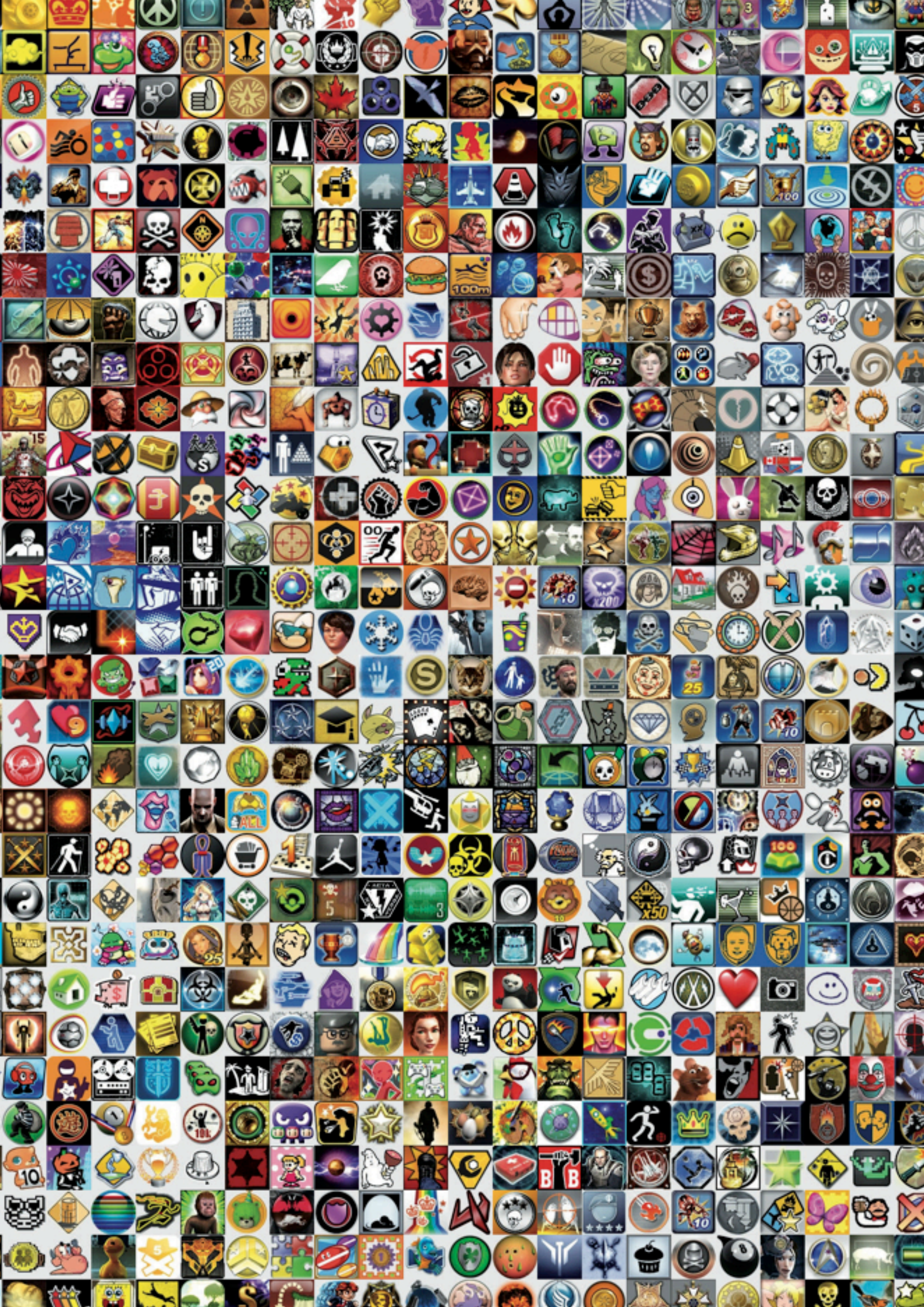
Thomas: "Metroid" hatte nie viele Bosskämpfe. Im ersten Teil waren es nur drei und ein Endgegner. Das neue "Metroid" trägt eindeutig die Handschrift von Team Ninja. Interessanterweise sind es drei Arten von Kämpfen. Die großen Bosskämpfe und welche gegen viele kleine Gegner, bei denen das automatische Zielen viel übernimmt und das alte 2D-Feeling aufkommt. Und Arenakämpfe gegen mittelgroße Gegner, die sehr an "Ninja Gaiden" erinnern und in anderen Spielen fast als Endboss durchgehen könnten.

Das Spiel ist ehrgeizig, toll gemacht und geht neue Wege. Das sollte man honorieren. Wenn es einem nicht gefällt, ist das in Ordnung. Doch es gibt momentan nichts Vergleichbares und es wird wohl auch erst einmal nichts kommen.



Thomas meint: Es gibt nichts Vergleichbares!


Erfolg freigeschaltet
Gamerscore-Kunstwerke



DOWNLOAD



radiangames Inferno



360 Der klare Grafikstil hat sich zur radiangames-Spezialität entwickelt: Auch bei "Inferno" bestimmen simple Formen und Neonfarben das Bild.



Mit seinem dritten Werk hat Luke Schneider sein bisheriges Indie-Meisterwerk abgeliefert: "Inferno" orientiert sich in puncto Optik an den Vorgängern "JoyJoy" sowie "Crossfire" und vermischt mehrere bewährte Konzepte zu einem durchdachten und eigenständigen Werk. Als abstrakte Sonde gleitet Ihr durch 30 scrollende Levels, sammelt Geld für Upgrades und sucht den Ausgang. Geballert wird mit Twinstick-Steuerung, der Spielablauf orientiert sich gelungen an dem Arcade-Klassiker "Gauntlet" – Schlüssel öffnen Tore, zerstörbare Generatoren spucken Feinde aus und es dürfen sogar vier Spieler gleichzeitig ran. Mehr kann man für 1 Euro kaum erwarten. *us*

Entwickler	radiangames, USA	8 Spielspaß
Preis	1 Euro	

Balance-Training auf Wii

SPIELE • Eine neue WiiWare-Anwendung will mit ihren therapeutischen Nutzwerten punkten. "Physio Fun Balance Training" hat einen ernsthaften Hintergrund und ist für den Einsatz bzw. als weniger monotone Ergänzung zu Rehabilitationsübungen gedacht, mit denen Benutzer z.B. nach Knieoperationen oder Schlaganfällen ihr Gleichgewichtsgefühl wieder aufbauen. Dazu wurden eine Reihe von Tests und Lektionen entwickelt, bei denen Ihr Euch auf das Balance Board stellt und das Gleichgewicht wahrt – eine nette Optik soll für zusätzliche Motivation sorgen. Tatsächlich macht die 20 Euro günstige Anwendung einen guten Eindruck, gegenüber "Wii Fit" wird aber wenig Neues geboten. Und wer sich "Physio Fun Balance Training" zulegen will, muss das Nintendo-Produkt sowieso zusätzlich kaufen, da das Balance Board für die Übungen zwingend vorausgesetzt wird. *us*



Wii Im Übungsteil werden Eure Leistungswerte registriert und übersichtlich visualisiert.

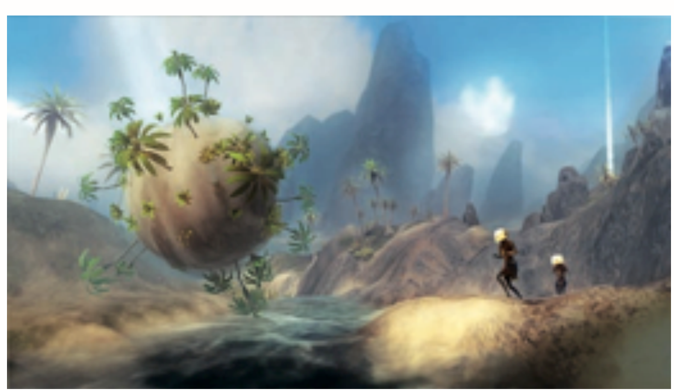


Wii Bei den Balance-Übungen seht Ihr keine Miis, sondern freundliche Trainer.

From Dust – fantastischer Weltenbau aus Frankreich

SPIELE • Der Franzose Eric Chahi hat bislang nur wenige Spiele geschaffen, dafür sind seine Werke namhaft: Das atmosphärische Heimcomputer-Epos "Another World" fertigte er fast im Alleingang an, das fantasievolle 2D-Abenteuer "Heart of Darkness" für PSone und Saturn erschien 1998 nach rund sechs Jahren Entwicklungszeit als sein bislang letztes Spiel. Nun ist der kreative Kopf aus seiner langen Pause zurückgekehrt und will mit "From Dust" im Bereich der Download-Spiele auf PS3 und Xbox 360 neue Maßstäbe setzen. Auf der diesjährigen E3-Messe gab es von seinem Projekt nur einen vagen Trailer zu sehen, mittlerweile präsentierte uns Chahi sein Werk ausführlicher – und wir sind davon sehr angetan.

"From Dust" entpuppt sich als spiritueller Nachfolger von "Populous" mit zeitgemäßer, schon jetzt sehr schick aussehender Grafik und pfiffigen eigenen Ideen: Statt als Gott seine Sippe auf einen anderen Stamm zu hetzen, geht es hier darum, die eigenen Naturvolk-Schützlinge vor den Gefahren der Natur zu schützen. Dazu könnt Ihr per 'Magiekugel' die Umwelt in vielen Aspekten formen und manipulieren: Hebt und senkt die Landschaft, sammelt Pflanzen und bestückt damit brachliegende Landstriche, kühlt glühende Lava mit Wassermassen oder baut Pfade für den Medizinmann, damit dieser wichtige Bestandteile für seine Naturmagie sammeln kann. So entsteht etwa ein Totem, welches das Volk vor den Auswirkungen einer hereinbrechenden Flutwelle schützen kann. Die Echtzeit-Deformationen der detaillierten Welt gehen flüssig von der Hand und sehen ausgesprochen schick aus. Wenn die Aufgabenstellungen genug Abwechslung liefern, sind wir uns sicher: "From Dust" wird eines der spannendsten Downloadspiele des Jahres 2011. *us*



360 Die schwebende Kugel ist das Zeichen Eures Eingreifens: So lassen sich etwa Pflanzen zur Begrünung in brachliegende Bereiche transportieren.



360 Die Inselbewohner mit ihren kuriosen Masken sind Eure Schützlinge.

ONLINE-TICKER »

+++ Oddworld geht online: Statt ein neues Abenteuer zu entwickeln, wird das erste Projekt des damit beauftragten Studios Just Add Water ("Gravity Crash") ein HD-Update von "Strangers Vergeltung" – exklusiv für PS3 als Download zu Ostern 2011. +++ Überraschung: Die Treasure-Ballerei "Bangai-O" feiert mit der HD-Episode "Missile Fury" auf Xbox 360 ein Comeback. +++

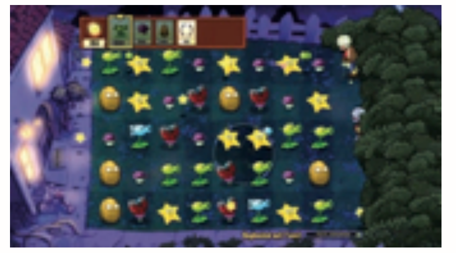


Pflanzen gegen Zombies

360 **Strategie** 



360 Auf dem Häuserdach müsst Ihr Eure Taktik wechseln: Die Reichweite der Ballerpflanzen wird durch die Schräge begrenzt – benutzt lieber Katapulte!



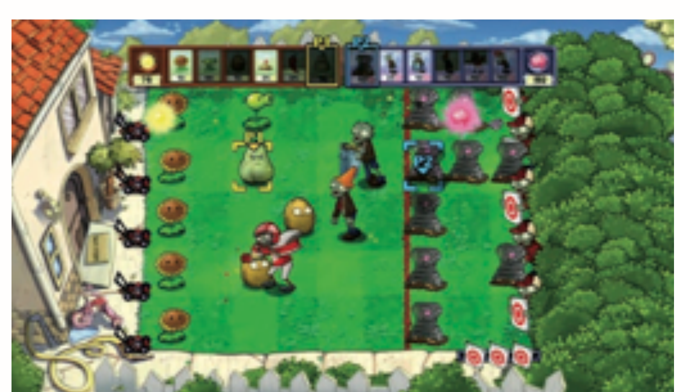
360 Knobeln bei der Zombie-Hatz: Das "Beghouled"-Minispiel referenziert PopCaps Knobelklassiker.



360 Netter Gag: Im Zombie-Aquarium füttert Ihr die Bewohner mit Hirn-Häppchen.

Endlich gönnt uns Casual-Gigant PopCap Games die Xbox-360-Fassung von "Pflanzen gegen Zombies" – und das Warten hat sich gelohnt. Ihr schlüpft in die Rolle eines Hausherren, den ein durch und durch alltägliches Problem plagt: Eine Horde Zombies will sein Hirn verspeisen. Statt stereotypisch zur Flinte zu greifen und ein Blutbad anzurichten, wendet Ihr ungewöhnliche Abwehrmaßnahmen an – die heimische Flora muss als Abwehrbollwerk herhalten!

"Pflanzen gegen Zombies" gehört zur Gattung der Tower-Defense-Spiele, ist aber zugänglicher als die meisten Genrevertreter: Feinde marschieren nicht auf verwinkelten Pfaden auf ihr Ziel zu, sondern schlurfen in mehreren Linien geradeaus. Ihr wiederum habt bei der Verteidigung (fast) freie Hand, welche Pflanze Ihr wo hinstellt – wichtig ist nur, dass Ihr darauf achtet, jede Angriffsreihe abzudecken. Als Bau-Ressource dienen Sonnenlicht-Symbole, die regelmäßig vom Himmel fallen oder von Sonnenblumen produziert werden. Letztere setzt Ihr selbst, allerdings sind sie wehrlos – sorgt entsprechend dafür, dass Euer restliches Gewächs nicht nur die Untoten abwehrt, sondern auch die Energiespender schützt. Wer "Pflanzen gegen Zombies" bereits von PC oder iPhone kennt, stellt sich die Frage: "Wie hat PopCap die Maus- bzw. Touchscreen-Steuerung auf das Joypad umgesetzt?" Per Analogstick lenkt Ihr einen Cursor über das Spielfeld, um Pflanzen abzusetzen oder Sonnen einzusammeln. Der Cursor besitzt auf Xbox 360 magnetische Kräfte – es reicht, nur in die Nähe eines Symbols zu kommen, damit es angesaugt wird. Alternativ drückt Ihr die Schultertaste, um alles auf einmal anzuziehen. So wird jegliche Fummelei vermieden und das Spiel ist sogar komfortabler zu handhaben als auf den anderen Plattformen.



360 Exklusiv auf der Xbox 360 gibt es Koop- und Duell-Modi. Letzterer ist chaotisch und macht nur dann Spaß, wenn sich beide Teilnehmer gut auskennen.

Das vereinfachte Tower-Defense-Konzept geht voll auf, nicht zuletzt wegen der grandiosen Präsentation im Zeichentrick-Stil: Sowohl Pflanzen als auch Zombies glänzen mit liebevollen Animationen, die in HD-Auflösung noch charmanter wirken. Auch die Lernkurve der Hauptkampagne ist tadellos, sieht man vom recht geringen Schwierigkeitsgrad ab: In fast jedem der 50 Levels erhaltet Ihr ein neues Gewächs, lernt einen anderen Zombietypen zu fürchten oder müsst Euch an geänderte Schlachtfeld-Bedingungen gewöhnen. Dazu kommen über 20 Minispiele, die das Grundthema einfallsreich variieren, gewitzte Survival- und Puzzlemodi sowie – Xbox-360-exklusiv – die Möglichkeit, mit- bzw. gegeneinander zu spielen; allerdings nicht über Xbox Live. Doch das ist nur ein kleiner Mangel im starken Gesamtpaket, das nur ein Urteil verdient: Wer beim Begriff 'Tower Defense' nicht sofort schreiend wegläuft, muss "Pflanzen gegen Zombies" spielen. *us*

SPIELSPASS

Entwickler	**PopCap Games, USA**	**9**
Hersteller	**PopCap Games**	
Preis	**15 Euro**	

And Yet It Moves

Wii **Jump'n'Run** 

Kreative Jump'n'Runs mit ausgefallener Präsentation und originellen Ideen florieren auf Download-Portalen. Da ist es kein Wunder, dass "And Yet It Moves" vom jungen österreichischen Team Broken Rules aus dem Stand den Sprung in die erste Hüpf-Liga schafft. Das verdankt das Spiel neben dem schön anzusehenden Scherenschnitt-Look und seiner blitzsauberen Steuerung vor allem dem ausgeklügelten Level-Design.

Bei "And Yet It Moves" dreht Ihr die Levels stufenlos. Euer einziges Ziel ist es, wohlbehalten den Ausgang zu erreichen. Schnell wird die Decke zum Boden und aus einer senkrechten Wand eine bekömmliche Steigung. Auf Eurem Weg bekommt Ihr es weniger mit Gegnern als mit der Physik zu tun. Rotiert Ihr einen Level, bleibt Eure Figur derweil in der Luft stehen. Schalgt Ihr nach einem Fall oder Sprung aber zu schnell auf dem Boden auf, geht es zurück zum letzten Rücksetzpunkt. Hier trumpft das durchdachte Leveldesign auf: Trotz der Dreherei verliert Ihr nie die Übersicht und der richtige Kurs wird stets subtil angedeutet. Dank immer neuer, interessanter Rätsel ist für jede Menge Abwechslung gesorgt. Lobenswert ist die Flexibilität bei der Steuerung, denn jede verfügbare Controller-Variante wird unterstützt.



Wii Keine Polygone, keine gezeichnete Pixelgrafik: "And Yet It Moves" sieht mit seinem Collagen-Look nicht zuletzt dank schicker Parallax-Effekte vor allem in Bewegung toll aus.

"And Yet It Moves" sollten sich anspruchsvolle Jump'n'Runner auf keinen Fall entgehen lassen: Grafik, Spielbarkeit, Ideen. Hier stimmt praktisch alles. *tn*



SPIELSPASS

Entwickler **Broken Rules, A**
Hersteller **Broken Rules**
Preis **10 Euro**



9

KoF: Sky Stage

360 **Shoot'em-Up** 



360 Kyo (der Manga-Mann links und die kleine Figur unten) ist neben Terry, Kula, Athena, Iori und Mai spielbar – hier bekämpft er Levelwächterin Athena.

Im letzten Monat (ja, jetzt schnell die M! 10/2010 aus dem Keller holen) haben wir den japanischen PSP-Titel "NeoGeo Heroes Ultimate Shooting" getestet und mit 64 von 100 Spielspaßpunkten bedacht – dieser Titel fußt auf "KoF: Sky Stage", bietet aber mehr Spielfiguren und Levels. Jetzt schlagen wir uns mit der Xbox-360-Portierung des Originals aus dem Hause Moss ("Raiden IV", Test auf Seite 94) herum. Die Optik sieht auf dem großen Schirm natürlich etwas eindrucksvoller aus, eine Schönheit ist aber auch die HD-Fassung nicht. Spielerisch bietet das Vertikal-Shoot'em-Up langweilige Levels, fordernde Bossfights, ein simples Punktesystem und nette, dreistufige Special Moves, die aus dem Prügelvorbild entlehnt sind. Fazit: patentes Ballerexperiment ohne Pepp. *ms*



SPIELSPASS

Entwickler **Moss, Japan**
Hersteller **SNK Playmore**
Preis **10 Euro**

6

Dance! It's your Move

360 **Musik** 



360 Gelegentlich gesellt sich der große Meister auf die Bühne: Wenn D! neben Eurem Charakter groovt, kriegt Ihr trotzdem nicht mehr Punkte.

Spiele aus unserem Nachbarland Österreich genießen keinen Sympathiebonus: Drei Wochen nach der Veröffentlichung rangiert "Dance!" bei den Online-User-Bewertungen mit Abstand an letzter Stelle. Doch Ihr tut dem Tanzspiel Unrecht, gibt es doch eine Reihe deutlich schwächerer Titel im Sortiment. Wirklich gelungen ist "Dance!" aber auch nicht: Angeleitet von ein paar Konserven-Sätzen des "Popstars"-Urgesteins Detlev D! Soost turnt Ihr zu 20 anonymen Liedchen wahlweise via Tanzmatte oder den zwei Analogsticks herum: In zwei Reihen scrollen Pfeile nach unten, deren Richtung Ihr treffen sollt. Das wird mit dem Pad schnell kniffig, weil die Abfrage der Sticks schwammig geriet. "Dance!" ist ein netter Versuch, aber selbst für D!-Fans keine Pflicht. *us*

SPIELSPASS

Entwickler **Sproing, A**
Hersteller **dtp**
Preis **10 Euro**

4

Tumble

PS3 **Geschicklichkeit** 





360 Mal packt Ihr möglichst viele Klötze auf eine Plattform (links), mal sollt Ihr einen Laser geschickt umleiten (rechts).

Zum Move-Start bietet Sony einen der besten Titel für den neuen Controller nur über das PlayStation Network an. Bei "Tumble" betätigt Ihr Euch als Architekt: Schnappt Euch typische Baukastenklötze und konstruiert daraus (nicht nur) Türme. Obwohl diese Beschreibung im ersten Moment zu Vergleichen mit den "Boom Blox"-Spielen für Wii verleitet, hält sich die Ähnlichkeit in engen Grenzen. Wesentlich näher dran ist die feine WiiWare-Knobelei "Art of Balance", denn hüben wir drüben baut Ihr Eure Bauteile so geschickt aufeinander, dass sie nicht einstürzen.

War dort das Geschehen auf zwei Ebenen beschränkt, bewegt Ihr Euch bei "Tumble" in allen Dimensionen. Der virtuell dargestellte Controller kann etwa in die Tiefe des Raums geführt werden, auch die kleinste Neigung wird exakt erkannt – ohne Feingefühl und ein ruhiges Händchen seht Ihr kein Land. Nur die Steuerung der Kamera ist gewöhnungsbedürftig, da sie hakelig über Bildschirmpfeile kontrolliert wird, statt etwa den Navigations-Controller optional zu nutzen. In über 70 Missionen wartet eine Handvoll Basisaufgaben: Stapelt die Blöcke zu einer Mindesthöhe, legt möglichst viele Steine auf eine Plattform, lenkt Laserstrahlen um oder befestigt Minen an einem Turm, damit dessen Einzelteile nach der Sprengung möglichst weit fliegen. Kluge Variationen – mal ist der Untergrund schief, mal schränken Barrieren Euren Aktionsradius ein – sowie der Kniff, dass die Steine aus unterschiedlichen Materialien bestehen, halten die Motivation hoch. Lediglich der sehr sterilen Optik hätte etwas mehr Charme gutgetan – ansonsten ist "Tumble" ein feines Bastelstück. *us*

SPIELSPASS 8
Entwickler **Supermassive G., UK**
Hersteller **Sony**
Preis **10 Euro**

Top Gun

PS3 **Action** 



360 Was auf dem Boden funktioniert, macht in der Luft nicht zwingend Spaß: Im 'Horde Mode' ballert Ihr vor platt wirkender Kulisse endlos auf Feindesscharen.

Kinder der 1980er-Jahre erinnern sich an den Boom von Fliegerfilmen, die sich mit Rocksongs, abstrusen Stories und wild eingestreuten Luftkampf-Aufnahmen einen Namen machten. Paramount führt diese Tradition nun mit seiner 14 Jahre alten Marke "Top Gun" auf der PS3 fort. Mit Euren US-Kampffliegern macht Ihr genre-üblich MiGs und Bodenstellungen reihenweise den Garaus. Praktisch, dass sich der eigene Flieger nach Treffern erholt und sich verschossene Raketen aufladen. Immerhin bis zu 16 menschliche Piloten rangeln sich in den Mehrspieler-Modi. Nicht nur Soundtrack und Feindbild erinnern an die 1980er, ebenso die Grafik: "Top Gun" ist Durchschnittsware, weshalb Hobbypiloten zu den in jeder Hinsicht besseren "H.A.W.X."-Teilen greifen sollten. *ts*

SPIELSPASS 6
Entwickler **DoubleSix, USA**
Hersteller **Paramount**
Preis **10 Euro**

Flight Control HD

PS3 **Geschicklichkeit** 



PS3 Grafische Opulenz sollten PS3-Fluglotsen nicht erwarten. Die Tag- und Nachtwechsel des neuen Flughafens sind schon das höchste der Gefühle.

Nach dem DSi-Zwischenstopp landet das populäre iPhone-Spiel "Flight Control" auf der PS3. Aus allen Richtungen schwirren farbcodierte Flugzeuge und Hubschrauber auf Euren Schirm – denen sollt Ihr die Route zur entsprechenden Landebahn vorgeben, ohne dabei eine Kollision zu riskieren. Am einfachsten und spaßigsten funktioniert das dank Move-Unterstützung, mit der Ihr die Wege exakt einzeichnet – Pad-Fetischisten lassen besser die Finger vom Spiel. PS3-exklusiv kommt der neue Metropolis-Flughafen dazu, außerdem dürfen bis zu vier Einweiser gleichzeitig ran. Sogar 3D wird unterstützt, in der Praxis bringt das aber wenig.

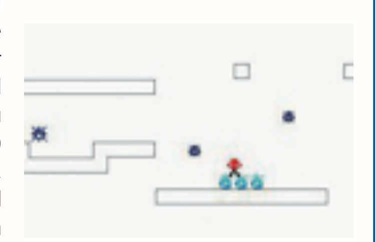
Stört Euch die minimalistische Optik nicht, ist "Flight Control HD" ein idealer Spaß für kurze Move-Runden. *us*

SPIELSPASS 7
Entwickler **Firemint, Australien**
Hersteller **ndWare Pty**
Preis **5 Euro**

GO Series: 10 Second Run

DSi **Jump'n'Run** 

Nehmt die Beine in die Hand! Pro Level habt Ihr nur zehn Sekunden Zeit, rennend und springend den Ausgang zu erreichen. Sind die ersten der 50 Stages noch locker zu meistern, zieht der Schwierigkeitsgrad zum Ende hin gewaltig an. Durch die kurze Spielzeit pro Level schlägt der 'Nur noch ein weiterer Versuch'-Faktor gnadenlos zu. Die Präsentation ist schlicht und stilvoll, der Preis mit gerade mal 2 Euro angenehm (und angemessen) niedrig. *tn*



DSi Minimalismus ist Trumpf – so werdet Ihr von nichts abgelenkt.

SPIELSPASS
Entwickler **G-mode, Japan**
Hersteller **Gamebridge**
Preis **2 Euro**
7

Sonic Adventure



360 **PS3** **Jump'n'Run** 

In Würde zu altern, ist nicht jedem vergönnt: Auch der DC-Hit "Sonic Adventure" muss Federn lassen. Zwar ist die Grafik noch immer ansehnlich, die oftmals störrische Kamera fällt 2010 aber viel stärker auf als 1999. Die 360-Portierung flimmert in 4:3 über den Schirm und läuft überflüssig, Sonic steuert sich aber hakeliger als im Original. Umfang (locker 15 Stunden) und Abwechslung sind top, Charakter wie Amy und Roboter E-102 nervig. *ms*



360 Legendär: Orka verfolgt Igel. Ihr drückt nur nach vorn – toll ist's dennoch.

SPIELSPASS
Entwickler **Sonic Team, Japan**
Hersteller **Sega**
Preis **10 Euro**
7

Trailblaze: Flammenpuzzle


DSi **Geschicklichkeit** 

Bewegt Euch in "Snake"-Manier mit brennendem Schwanz über das in Rechtecke aufgeteilte Spielfeld und beseitigt durch Berührung Hindernisse. "Trailblaze" kommt WiiWare-Fans bekannt vor: Schon in "MaBoShi" aus dem Jahr 2008 kam das schnell verstandene und unterhaltsame Spielprinzip zum Einsatz. Für den DSi wurde die Präsentation verbessert, zusätzlich stecken ein paar neue Extras drin – das macht auch den 'Zweitkauf' lohnenswert. *tn*



DSi Beim Spielen haltet Ihr den DSi wie ein Buch, zum Steuern reicht eine Hand.


SPIELSPASS
Entwickler **Mindware, Japan**
Hersteller **Nintendo**
Preis **5 Euro**

8

Fishie Fishie


Wii **Geschicklichkeit** 

Als ewig hungriger Fisch seid Ihr auf der Jagd nach Nahrung. Futtert in kurzen Abständen kleinere Fische – dann steigt der Punkte-Multiplikator. Lasst Ihr Euren Fisch zu lange darben, droht das Game Over. Ihr steuert Euer Kiementier allein per A-Knopf: Das macht den Einstieg selbst für blutige Anfänger leicht, dennoch hält das Spiel einige Finessen parat. Letztlich überzeugt "Fishie Fishie" vor allem mit menschlichen Mitspielern. *tn*



Wii Als hungriger großer Fisch verputzt Ihr die zahlreichen kleinen Artgenossen.

SPIELSPASS
Entwickler **DK Games, FRA**
Hersteller **DK Games**
Preis **5 Euro**

6

Neue Download-Spiele vom 12.8. bis zum 17.9.

PlayStation 3

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Alien Breed: Impact	Team17	–	In Detailfragen verbesserte, dafür aber teurere Umsetzung der Xbox-360-Actionhatz (siehe M! 02/10).	15 €	6
Flight Control HD	ndWare Pty	–	Charmanter Fluglotsenspaß, der vor allem mit Move-Controller prima funktioniert (Test auf Seite 87).	5 €	7
Front Mission 3 *	Square Enix	PSone	Umfangreiches Strategie-Epos, das trotz schmuckloser Optik noch Spaß macht (Test in MAN!AC 08/00).	5 €	8
MotorStorm 3D Rift	Sony	–	Zehn Strecken von "Pacific Rift" im 3D-Gewand – spaßige Raserei, aber warum ist das kein Gratis-Update?	13 €	7
PixelJunk Racers: Runde 2	Sony	–	Dezent optimierte, virtuelle Carrera-Bahn – für Besitzer von Teil 1 gratis (siehe MAN!AC 01/08).	8 €	7
Shank	Electronic Arts	–	Flotte, aber oft unfaire Sidescroll-Schnetzelei in fein animierter Zeichentrickgrafik (Test in M! 10/10).	13 €	7
Space Invaders: Infinity Gene	Square Enix	–	Eigenwillige Modernisierung des Arcade-Klassikers, die mit Umfang und Abwechslung auftrumpft (Test auf Seite 89).	10 €	8
Tomb Raider *	Square Enix	PSone	Laras erstes Abenteuer ist historisch wertvoll, aber grafisch wie spielerisch arg gealtert (Test in MAN!AC 12/96).	10 €	7
Top Gun	Paramount	–	Einfallslose Flug-Action ohne Spieltiefe – nur für genügsame Mavericks interessant (Test auf Seite 87).	10 €	6
Tumble	Sony	–	Sehr nüchtern inszenierte, aber motivierende Klötzchenstapelei für Move (Test auf Seite 87).	10 €	8
Worms 2: Armageddon	Team17	–	Mit viel Humor und Charme gesegneter Artillerieduell-Nachfahre, besonders gut für gesellige Runden.	15 €	8

Xbox 360

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Dance! It's Your Stage	dtp	–	Mittelprächtiges Tanz(matten)spiel, das mit pingelier Steuerung nervt (Test auf Seite 86).	10 €	4
KoF: Sky Stage	SNK Playmore	–	Ungewöhnlicher Baller-Ausflug der Prügelrecken – spielerisch ordentlich, technisch bieder (Test auf Seite 86).	10 €	6
Lara Croft and the Guardian of Light	Square Enix	–	Spielerisch wie inszenatorisch feiner Download-Ableger von "Tomb Raider" (Test in M! 10/10).	15 €	9
Pflanzen gegen Zombies	PopCap Games	–	Einzigartige Tower-Defense-Variante voller skurriler Gags; obendrein sehr umfangreich (Test auf Seite 85).	15 €	9
Scott Pilgrim gegen den Rest der Welt	Ubisoft	–	Klassischer Sidescroll-Prügler mit großartigem Pixel-Retrolook – alleine sehr schwer (Test in M! 10/10).	10 €	7
Shank	Electronic Arts	–	Schick inszenierte Haudrauf-Action mit rasanten Fights und coolem (Offline-) Koop-Part (Test in M! 10/10).	15 €	7
Sonic Adventure	Sega	Dreamcast	Damals ein grandioser Hüpfer, heute immer noch gut – trotz Kamera- und Kontrollmacken (Test auf Seite 88).	10 €	7
Space Invaders: Infinity Gene	Square Enix	–	Minimalismus-Stil und Level-Generator treffen auf Retro-Ballern – eine scharfe Mischung (Test auf Seite 89).	10 €	8

* läuft auch auf PSP

Space Invaders: Infinity Gene

PS3 360 **Shoot'em-Up** 

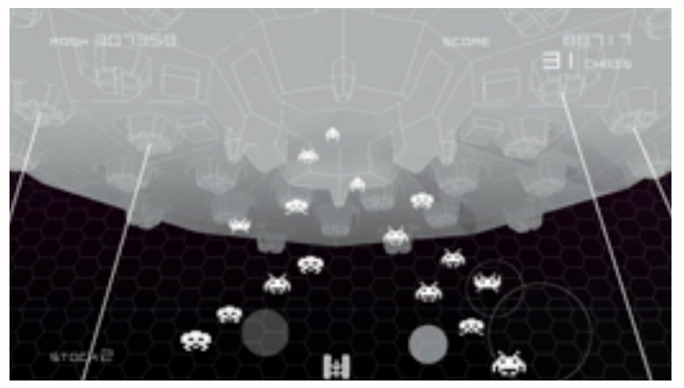
Über 30 Jahre haben Taitos Pixel-Invasoren inzwischen auf dem Buckel – und noch immer kommen sie nicht zur Ruhe. Nach "Space Invaders Extreme" ist die iPhone-Umsetzung "Infinity Gene" bereits der zweite Download-Auftritt der Extraterrestrischen. Grafisch regiert äußerst ansehnlicher Minimalismus: Vektoren und nackte Polygone verleihen dem Spiel im Zusammenspiel mit der hohen Auflösung ein zeitloses, aber stilvolles Äußeres. Dazu gibt es die typisch-treibenden Klänge – im dunklen Zimmer am großen Fernseher entwickelt "Infinity Gene" seine volle Sogwirkung.

Spielerisch ist "Space Invaders: Infinity Gene" für Überraschungen gut: Ihr wählt aus verschiedenen Schuss-Konfigurationen und nach einem klassischen Anfang schraubt Entwickler Taito die Spielgeschwindigkeit ordentlich hoch und führt interessante RPG-artige Elemente ein: Nach jedem Level entwickelt Ihr Euch weiter und erhaltet neue Fähigkeiten. Ein frühes Power-Up verleiht beispielsweise die Fähigkeit, Euch frei im Raum zu bewegen; darüber hinaus verbessert Ihr Euren Angriff mithilfe von Extras. Gerne überrascht Euch das Spiel mit flinkem Wechsel der Kameraperspektiven.



360 Schon bald ist der Bildschirm bis zum Rand mit Objekten und Gegnern gefüllt.

Neben der normalen Variante ist vor allem der Musik-Modus interessant: Hier könnt ihr eigene Songs von Eurer Festplatte in das Spiel integrieren, das daraus neue Levels berechnet – unbedingt ausprobieren! Dank richtig viel Umfang, feiner Spielbarkeit und sehr sauberer Grafik stellt "Space Invaders: Infinity Gene" ein tolles Comeback von Taitos Kult-Shooters dar – nur Puristen könnten sich am neuen Look und der rasend schnellen Spielbarkeit stören. *tn*



360 Klobige Invasoren vor Vektor-Hintergründen: "Infinity Gene" verbindet gekonnt klassische Pixel-Ästhetik mit modernem HD-Look.

SPIELSPASS 8

Entwickler **Taito, Japan**
Hersteller **Square Enix**
Preis **10 Euro**

Neue Download-Spiele vom 12.8. bis zum 17.9.

Wii					
SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Abenteuer auf der Insel der Magie	Ateam	–	Ordentliches Wimmelbildspiel mit einigen netten Ideen – jedoch ausgesprochen kurz.	5 €	5
And Yet It Moves	Broken Rules	–	Ungewöhnliches Jump'n'Run mit einfallsreicher Steuerung und reizvollem Grafikstil (Test auf Seite 86).	10 €	9
Family Card Games	Ary System W.	–	Drei Kartenspiele, die nicht jeder kennt – virtuell aber nicht so spaßig wie im echten Leben.	5 €	4
Fatal Fury 3: Road to the Final Victory	D4 Enterprise	Neo-Geo	Gewohnt gute Bitmap-Klopperei, die den direkten "Special"-Vorgänger im Detail ordentlich aufmotzt.	9 €	8
Fishie Fishie	DK Games	–	Schlichter Geschicklichkeitstest mit Ein-Knopf-Steuerung, der gegen Kumpels Spaß bringt (Test auf Seite 88).	5 €	6
Furry Legends	Gamelion	–	Knuffige Hüpferei mit einem rollenden Helden; das Spiel krankt aber an seiner schwammigen Steuerung.	10 €	6
HoopWorld: BasketBrawl	Virtual Toys	–	Flottes Arcade-Basketball in schrägen Umgebungen – allerdings nervt die dämliche Schüttelsteuerung.	10 €	5
Monsteca Corral: Monsters vs. Robots	Orteca	–	Strategisch angehauchter "Pikmin"-Nachahmer mit häßlicher Grafik und drögem Kampfsystem.	5 €	5
Racers' Islands: Crazy Racers	Zallag	–	Lahmer "Mario Kart"-Abklatsch mit manueller Zielfunktion, der in allen Belangen hinter dem Vorbild bleibt.	12 €	3
Samurai Shodown III	D4 Enterprise	Neo-Geo	Steuert sich anders als die Vorgänger, ist aber erneut einen rundum gelungener 2D-Prügler.	9 €	7
Tales of Elastic Boy: Mission 1	Lexis Numerique	–	Nettes Jump'n'Run mit streckbarem Helden, das sich zu sehr auf die junge Zielgruppe einschießt.	6 €	5
Wild Guns	Natsume	SNES	Krachige Ballerei im Western-Gewand, die sich eindeutig am "Cabal"-Automaten orientiert.	8 €	7
Wörter-Jagd	Digital Leisure	–	Schnörkellos präsentierte Wortsuchrätsel, denen es an Abwechslung und Bedienkomfort fehlt.	5 €	4
Sony PSP					
SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Pinball Heroes: High-Speed-Paket	Sony	–	Solides Flipperquartett für unterwegs, dessen Tische keinerlei Höhe- oder Tiefpunkte haben.	10 €	6
Nintendo DSi					
SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
3D Mahjong	GameOn	–	Fein spielbares "Shanghai" mit gut erkennbarer Steinoptik – ohne unnötigen Schnickschnack.	5 €	7
Disney Fireworks	Disney Int.	–	Schießt farbcodierte Knallkörper in dem Himmel – zu simpel und zu leicht, um länger zu motivieren.	8 €	3
Drift Street International	Tantalus	–	Technisch saubere Arcade-Raserei, die gegenüber z.B. "Asphalt 4" aber nicht genug bieten.	8 €	6
GO Series: 10 Second Run	Gamebridge	–	Auf die wesentlichen Elemente reduzierte, herausfordernde Mikro-Hüpferei (Test auf Seite 88).	2 €	7
Hospital Havoc	Hands-On Mobile	–	"Diner Dash" im Krankenhaus – nicht allzu abwechslungsreich, aber für flotte Runden zwischendurch gut.	5 €	6
Jazzy Billiards	Arc System W.	–	Leicht zu bedienendes Billard mit netter 3D-Optik, dem mehr Tiefgang gut getan hätte.	5 €	5
My Farm	BiP Media	–	Zugängliche Bauernhof-Simulation für interessierte Farmer, die es nicht zu komplex mögen.	2 €	6
Petz Hamster-Superstar	Ubisoft	DS	Sehr simple Haustier-Simulation, bei der es fast nichts Interessantes zu tun gibt.	8 €	3
Petz Meine Tierbabys	Ubisoft	DS	Siehe eine Zeile darüber – diesmal mit kleinen Katzen; spielerisch wird's dadurch nicht besser.	8 €	3
Primrose	Sabarasa	–	Für Vorausdenker: ebenso komplexe wie faszinierende Teilchenlege-Knobelei ohne Schnörkel.	2 €	7
Trailblaze: Flammenpuzzle	Nintendo	–	Trickreicher "Snake"-Ableger mit flottem Grundkonzept und schicker Aufmachung (Test auf Seite 88).	5 €	8
Wo ist Walter? Reisepaket 1-3	Ludia	–	Nette 'Finde die Figuren im Bild'-Rätsel, allerdings fällt jede Episode für sich allein betrachtet zu kurz aus.	je 5 €	5
Wörter-Jagd	Digital Leisure	–	Gegenüber der Wii-Fassung funktioniert die Bedienung mit Stylus besser – die Optik wurde dezent verbessert.	5 €	5

IMPORT

Pheromone vs. Mädels


Bossfight: Ob Ihr hier das Mädel abknallt oder den Gurken-Heini bekämpft, wissen wir auch nicht.

SPIELE • Hier kommt "Gal Gun" – ein Rail-Shooter, bei dem Ihr mit Eurer Pheromon-Kanone auf Schulmädchen schießt. Die wiederum feuern mit Liebesschriftzeichen und -briefen, das kostet Euch Lebensenergie. Natürlich kommen auch ein paar Tentakel vor. Warum auch nicht? Wer gut trifft, aktiviert den 'Doki Doki'-Modus, ballert für kurze Zeit auf bestimmte Körperteile, freut sich über quiekige Schreie und heiße Blicke auf die Unterwäsche der Damen. Und wo wird das Spiel entwickelt? In Japan natürlich! Die "Mega Man Zero" und "Mega Man 9 & 10"-Macher Inti schrauben an der schrulligen Schießerei, die exklusiv in Japan für die Xbox 360 erscheint.

Pokémon White & Black

SPIELE • Die neuen "Pokémon"-Episoden sind in Japan erschienen und räumen kräftig ab: Bereits einen Monat vor Release waren über eine Million Exemplare vorbestellt, jetzt wurden "White" und "Black" als erste "Pokémon"-Titel im Famitsu-Magazin mit der Höchstnote 40 von 40 bedacht. Inhaltlich bricht das Spiel mit den Vorgängern: Pikachu und Konsorten werden zugunsten einer neuen Monstertruppe (vorerst) in Rente geschickt; dazu ist die Grafik ein Stück hübscher als bei den Vorgängern und die interne Uhr des DS wird benutzt, um Jahreszeiten ins Spiel zu bringen. Zudem dürft Ihr Eure Pokémon ins Internet schicken – auf der offiziellen Seite werden dann diverse Aktivitäten freigeschaltet. Wir sind gespannt, wie stark sich die Taschenmonster in der Praxis von den Vorgängern unterscheiden.


Das feurige Schwein und der grüne Geselle sind zwei der drei neuen Start-Pokémon.

10 IMPORTANT IMPORTS

Die interessantesten US- und Japan-Veröffentlichungen

präsentiert von 

TITEL	ENTWICKLER	SYSTEM	PREIS	LAND	DATUM
Dragon's Lair Trilogy	Destyneer	Wii	30 €	USA	8. Oktober
God Eater Burst	Namco-Bandai	PSP	50 €	Japan	28. Oktober
Kirby's Epic Yarn	Nintendo	Wii	50 €	USA	17. Oktober
Lord of Arcana	Square Enix	PSP	50 €	Japan	14. Oktober
Lufia 2: Curse of the Sinistrals	Natsume	DS	35 €	USA	12. Oktober
NBA 2K11	Take 2	PS3/360	60 €	USA	5. Oktober
NBA Jam	Electronic Arts	Wii	50 €	USA	5. Oktober
Phantom Brave Portable	Nippon Ichi	PSP	50 €	Japan	28. Oktober
Radilgy Noa Massive	Milestone	360	70 €	Japan	28. Oktober
Saw II	Konami	PS3/360	55 €	USA	19. Oktober

Limitiert! Frauen! Prügeln!


Die Attacken von Eko sind mächtig fresh: Ihr grüner Strichmännchen-Begleiter verwandelt sich in ein Kritzel-Mobil und mäht den Gegner nieder.

SPIELE • Wir haben "Arcana Heart 3" schon in Japans Spielhallen gezockt und sind fast bis zum dem Endboss gekommen. Was soll Euch das sagen? Entweder hat Matthias richtig Skills oder der Automat war auf sehr einfach eingestellt. Wie dem auch sei – der Mädels-only-Klopper "Arcana Heart 3" aus dem Hause Examu spielt sich rasant, lässt Euch über seine abgefahrenen Spezialattacken staunen und bietet dank der zahlreichen, frei kombinierbaren 'Arcanas' viel Raum zum Experimentieren. Die Prügelprofis von Arc System Works bringen den Titel auf die Konsole – am 13. Januar 2011 erscheint "Arcana Heart 3" in Japan für Xbox 360 sowie PS3. Sammler sichern sich die knapp 90 Euro teure Limited Edition inklusive 24 Charakter-Pins und Artbook.

Marios Memoiren

SPIELE • Gerne erinnern wir uns zurück an die "Super Mario All-Stars" für das SNES – Martin Gaksch adelte die Hüpfspielsammlung (bestehend aus "Super Mario Bros. 1-3" sowie den "Lost Levels", allesamt grafisch überarbeitet) in der Erstausgabe der MAN!AC mit 96% Spielspaß.

Zum Sparpreis von gerade mal 25 Euro erscheint die Collection als Wii-Spiel am 21. Oktober in Japan. Mit coolen Extras: Anlässlich Marios 25. Geburtstag stecken in dem roten Pappschuber zusätzlich ein Booklet, das die Klempnergeschichte Revue passieren lässt, sowie eine CD mit Musik von "Super Mario Bros." bis "Super Mario Galaxy 2".



IMPORT-TICKER »

+++ Verschoben: Die DS-Sammlung "Intellivision Lives!" mit ihren über 60 Klassikern sollte bereits im September erscheinen, jetzt freuen sich Retro-Fans auf den 15. Oktober – für gerade mal 15 US-Dollar soll der Titel dann in den USA erscheinen. +++ Bibi für unterwegs? Im Shooter-Special findet Ihr auf Seite 96 den Test von "Strike Witches". In Japan ist just der zweite DS-Teil zur Anime-Franchise erschienen; in "Strike Witches: Iyasu Naosu Punipunisuru" wird nicht nur gekämpft – Ihr dürft die sexy Hexen auch per Stylus gesundwedeln. +++

Ys Seven

PSP **Action-Rollenspiel** 



PSP Im Verlauf des Spiels erlernt Ihr immer mächtigere und spektakuläre Spezialattacken. Die könnt Ihr aber nur erfolgreich einsetzen, wenn Ihr vorher die entsprechende Leiste durch reguläre Angriffe gut gefüllt habt.

Auf Adol Christin, den neben Link dienstältesten Action-Adventure-Helden der Videospielwelt, ist Verlass. Wo andere Klassiker-Reihen verzweifelt versuchen, sich stets neu zu erfinden, dem Spieler immer verworrenere Geschichten auftischen und mit komplizierten Spielsystemen nerven, bleibt die "Ys"-Reihe auch in der ersten PSP-exklusiven Inkarnation dem treu, was sie seit jeher auszeichnet: eine einfache, aber charmante Handlung, schnelle, dynamische Action-Kämpfe und die stetige Jagd nach besserer Ausrüstung und mehr Erfahrungspunkten.



PSP Erstmals seid Ihr nicht alleine unterwegs: Adol hat zwei weitere Mitstreiter mit individuellen Talenten bei sich, auf Knopfdruck wechselt Ihr die Helden.

Unterwegs mit Freunden

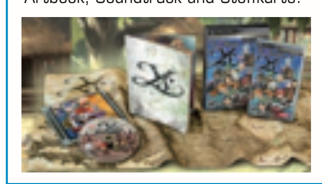
Gemeinsam mit dem alten Kumpel Dogi und neuen Mitstreitern ist Adol dem Geheimnis des Königreichs Altago auf der Spur. Das wird von Erdbeben heimgesucht, alte Ruinen kommen wieder ans Tageslicht und riesige Monster machen das Land unsicher. Dabei metzelt sich Adol erstmals nicht alleine durch die bissige Fauna und Flora: Schon bald seid Ihr im Dreierteam unterwegs. Eine Figur steuert Ihr selbst, die anderen greifen selbstständig an und beteiligen sich fleißig am Item-Sammeln. Auf Knopfdruck übernehmt Ihr die Kontrolle über einen anderen Mitstreiter, um dessen individuelle Talente zu nutzen: Manche Gegner reagieren allergisch auf Adols Schwertstreiche, andere bearbeitet Ihr lieber mit Dogis Fäusten, mit Prinzessin Aishas Bogen greift Ihr aus sicherer Entfernung an. Ihr haut die Monster bei "Ys Seven" zwar direkt wie in einem Actionspiel, kassiert aber zusätzlich Geld und Erfahrungspunkte. Außerdem erlernt Ihr mit fast jeder ausgerüsteten Waffe einen neuen Kampf-Skill: Wechselt nicht Euer aktuelles Mordwerkzeug, bis dessen spezielles Talent wirklich auf Eure Figur übergegangen ist! Neu bei "Ys" ist ein Crafting-System: Besiegte Monster hinterlassen auch wertvolle Rohstoffe, aus denen hiesige Händler gerne Heilmittel oder neue Waffen herstellen. Fleißige Sammler sparen so in Hinblick auf manch regulären Preis eine ganze Menge Geld.

"Ys Seven" ist zwar manchmal ein wenig geschwätzig, verzichtet aber trotzdem auf die verworrene Geschichte und Grafik-Mätzchen eines "Kingdom Hearts". Bei Adols Abenteuern stellt Entwickler Falcom stets die Spielbarkeit ganz vorne an. Und das zahlt sich aus: Adol, Dogi und der Rest der Truppe steuern sich wunderbar flüssig, die Kämpfe gehen richtig schnell von der Hand. Technisch ist "Ys Seven" als PSP-Exklusiv-Entwicklung viel sauberer als der schlampig portierte Vorgänger "Ys: The Ark of Napishtim". Schade nur, dass Falcom Euch gerade am Anfang etwas lang orientierungslos durch eine große Stadt laufen lässt und gegen Ende bereits besuchte Orte recycelt.

Von diesen kleinen Schönheitsfehlern abgesehen ist "Ys Seven" wie die Vorgänger feine Action-RPG-Kost ohne überflüssigen Ballast. Wer die Serie seit alten 8-Bit-Tagen schätzt, wird auch "Ys Seven" mögen. Allen anderen bietet sich ein feiner Einstieg in Adol Christins Welt. *tn*

NOCH MEHR "YS"

In Japan ist die "Ys"-Reihe seit jeher populär, im Westen erscheinen die Spiele sporadisch und selten in den besten Fassungen. Das will US-Publisher Xseed ändern: Nach "Ys Seven" erscheint das luxuriöse Remake "Ys I & II Chronicles". Besonders interessant wird aber "Ys: The Oath in Felghana", eine komplette Neu-Interpretation von Teil 3. Der Sidescroller gilt als schwarzes Schaf der Serie und wird nun als klassisches Action-Adventure aus der Vogelperspektive neu aufgelegt. Fans freuen sich bereits jetzt über die liebevolle Aufmachung der Xseed-Veröffentlichungen: Für knapp 50 Dollar gibt es eine schicke Special Edition von "Ys Seven" mit Artbook, Soundtrack und Stoffkarte.





PSP "Ys Seven" hält sich in Sachen Polygonmassen zurück, zaubert aber trotzdem stimmungsvolle Szenarien auf den Bildschirm.



PSP Die großen Bosse stecken viel ein – ohne richtigen Level, passende Taktik und Heilkräuter-Vorrat wird es haarig.

Entwickler **Falcom, Japan**
Hersteller **Xseed Games**
D-Termin **nicht geplant**

Unterstützt » **1 Spieler,**
Sprache: englisch, Text: englisch

» fließender Wechsel zwischen Helden
» sehr schnelles, dynamisches Kampfsystem

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10	**83**
Multiplayer	–	
Grafik	6 von 10	
Sound	8 von 10	

FAZIT » Sympathischer Monster-Metzler der alten Schule mit klassischem Setting, feiner Steuerung und dynamischem Spielablauf.



Xbox 360 unter Feuer!

Auf der Xbox 360 laufen nicht nur Spiele wie "Halo 3" und "Alan Wake". In Japan hat sich die Konsole zum Geheimtipp für 2D-Shooter entwickelt. M! Games deckt auf, bei welchen der Import lohnt.

XShoo che mod stellen sie die Fest steht: Sie sind einzigartig. Es gibt sie seit Anbeginn der Videospiel-Geschichte und auch in Zukunft werden neue Genrevertreter versuchen, die Gunst der Spieler zu gewinnen. Doch auch wenn sich am zu Grunde liegenden Prinzip des Überlebenskampfes im Laufe der Jahre nichts geändert hat, nimmt doch die Technik Einfluss auf das Genre. Mehr Farben, mehr Schüsse, mehr Gegner – größer, schneller, komplexer. Es ist die Magie der schimmernden Kugeln, die über den Bildschirm tanzen; Formationen entstehen und zerfallen wieder. Jede Sekunde entsteht ein neues Bild von dem, was das Spiel ausmacht. Und mittendrin seid Ihr. Eure Spielfigur. Als Raumschiff, Flugzeug, Cybergöre, Zauberer. Tapfer trotzt Ihr dem Sturm der Angreifer, bis das letzte Leben ausgehaucht ist. Zwischen diesem Grundprinzip und dem verständlichen Wunsch, aus Frust den Controller an die Wand zu werfen, steht oft nur der Wille, sich selbst und andere wieder und wieder zu überbieten. Punkte zu sammeln – wie nie zuvor. Und darum geht es bei den meisten 2D-Ballerspielen: Punkte.

Wer ein Shoot'em-Up nach der Dauer vom Start bis zur Endsequenz beurteilt, begeht einen großen Fehler. Selten dreht es sich um das reine Durchspielen – sondern darum, dabei die bestmögliche Punktzahl abzuliefern. Wer das versucht, entdeckt neben den offensichtlichen plötzlich auch die versteckten Qualitäten eines Schießspiels: die komplexe Spielmechanik und den unsichtbaren Levelaufbau, an dem gute Entwickler oft jahrelang akribisch tüfteln.

Erfrischend anderes Setting und reichlich Pixelblut: Mit "Guwange" bringt Cave einen Spielhallen-Klassiker aus dem Jahr 1999 auf die Xbox 360.

Guwange screenshots are of a game in development.

Den Vogel abgeschossen

Den größten Weitblick beweisen dabei in der Regel die Japaner. Die besten 2D-Ballerspiele stammen aus dem Land der aufgehenden Sonne.

Auf die Xbox 360 bezogen, stimmt das definitiv: Alle 13 bisher im Laden erhältlichen Shooter haben ihren Ursprung in Nippon. Besonders die Firma Cave setzt seit 2009 ihre Spielhallen-Meisterwerke eines nach dem anderen für die Microsoft-Konsole um. 'Danmaku' (zu deutsch: Sperrfeuer) oder 'Bullet Hell' (Kugelhölle) heißt die Kategorie, in der diese manchmal nur aus Projektilen und Extras zu bestehen scheinenden Spiele fallen. Doch so individuell in der Nahaufnahme alle 2D-Shooter auf der Xbox 360 sind, sie haben doch eines gemeinsam: Keiner davon ist bisher in Deutschland erschienen. Glauben die deutschen Publisher-Niederlassungen nicht an den kommerziellen Erfolg? Gibt es im Westen keine Abnehmer? Diese Fragen könnte "Raiden Fighters Aces" (Test auf Seite 94) klären – der Titel soll Ende Oktober in Europa erscheinen.

DOWNLOAD-SHOOTER

Auch auf dem Xbox Live Marktplatz hausen japanische Ballerspiele. Manche wie "Raystorm HD" schaffen es aus unverständlichen Gründen nicht zu uns, andere wie "Prismatic Solid" versinken im Wust der Indie Games. Hier unsere Download-Tipps:

1 Omega Five



Der Geheimtipp heißt "Omega Five". Natsume schickt hier einen klassischen Shooter mit moderner 2D-Grafik ins Rennen. Statt mit Flugzeugen werft Ihr Euch mit einer echten Spielfigur ins Gefecht, schießen dürft Ihr mit dem rechten Stick in alle Richtungen, Endbosse blast Ihr mit wuchtigen Explosionen weg. Preis: 800 Microsoft-Punkte.

2 Ikaruga



Die Spielmechanik von Ikaruga geht schon fast als Puzzle-Spiel durch. Die gegnerischen Schüsse rauschen in zwei Farben an: Schwarz und Weiß. Da Euer Raumschiff je nach Waffensystem eine Sorte absorbieren kann, wechselt Ihr fleißig hin und her. Ein sehr komplexes, hübsches Werk von Altmeister Treasure, das in der höher aufgelösten Optik seine 800 Punkte wert ist.

3 R-Type Dimensions



Das Original stammt von Irem, die Neuauflage "R-Type Dimensions" vom schwedischen Entwickler Southend. Das Spiel verknüpft alle 14 Levels von "R-Type 1 & 2" zu einer frischen Herausforderung. Neue Spiel-Modi und optionale überarbeitete Grafiken rücken den Kampf gegen das böse Bydo-Empire wieder ins Rampenlicht. Sehr empfehlenswert, auch für 1.200 Microsoft-Punkte.

4 Trigger Heart Exelica



Ebenfalls 800 Microsoft-Punkte kostet "Trigger Heart Exelica" aus dem Hause Warashi. Ein solider Score-Shooter, den einige bestimmt noch vom Dreamcast kennen. Fünf Levels habt Ihr Zeit, Eure Feinde zu fangen und als Waffe zu benutzen. Jetzt sogar in hochauflösender Grafik.

jo

Shikigami no Shiro III (2007)



Möglichst dicht an feindliche Geschosse heranzufliegen, widerstrebt dem Instinkt eines Action-Spielers. Gerade deshalb aber zieht "Shikigami" (auch bekannt als "Castle of Shikigami") seit nunmehr drei Episoden japanophile Arcade-Liebhaber in seinen Bann. Eng an Gegnern und Kugeln vorbeizuschrammen, gehört hier nicht nur zum guten Ton, es erhöht auch Eure Schusskraft und sorgt dafür, dass die fliegenden Angreifer mehr Bonusmünzen hinterlassen. Praktisch heißt das: ständig von einer Gefahr zur nächsten zu springen und besonders aus den Endbossen so viele Punkte wie möglich zu melken. Die zehn Figuren handhaben sich erfreulich verschieden, mit fünf in je zwei Abschnitte geteilten Levels und viel japanischer Sprachausgabe dazwischen erweist sich der nette Märchen-Shooter zudem als umfangreich.

SPIELSPASS 75

Entwickler	Alfa System
Spielfeld	vertikal
Preis	ca. 70 Euro

Raiden Fighters Aces (2008)



Aller guten Dinge sind drei, dachten sich einige Ex-Mitarbeiter der legendären Spieleschmiede Seibu Kaihatsu ("Raiden"). Mit ihrer neuen Firma Gulti packten sie die drei Teile der Militär-Ballerspiele "Raiden Fighters" auf eine Xbox-360-DVD. Alles gute Ballereien, die zwischen 1996 und 1998 in der Spielhalle aufschlugen und sich sehr eigenständig spielen.

Besonders "Raiden Fighters Jet" verdient einen Platz in der ewigen Shooter-Bestenliste und gewinnt durch die neue Online-Rangliste zusätzlich an Reiz. Die Grafik von "Jet" zählt zum Besten, was die Pixelwelt im Shooter-Bereich zu sehen bekam, und an jeder Ecke gibt es ungewöhnlich versteckte Geheimnisse zu entdecken: z.B. Feen unter Lastkränen und Zwerge unter Geschütztürmen.

Das größte Geheimnis verbirgt sich in einer Medaille, die Euren Flieger umkreist: Die solltet Ihr besser nicht aufsammeln, falls Ihr richtig punkten wollt. Denn absorbiert Ihr mit dem guten Stück weitere Medaillen, wächst sie zum Mega-Abzeichen. Sammelt Ihr sie jetzt erst auf, aktiviert Ihr den Super-Medaillen-Modus, wenn Ihr gleichzeitig neun kleine Abzeichen auf den Schirm bekommt. Danach bringen alle weiteren Abzeichen 10.000 Punkte; verpasst Ihr keines, lässt sich dieser Wert gar auf 100.000 steigern – und das ist nur ein Aspekt im Potpourri der Punkte-Möglichkeiten. Wären zwei Levels durch Wolken und Sandstürme nicht extrem unübersichtlich und das Spiel weniger hektisch, es wäre nahezu perfekt. Demnächst soll die Sammlung auch in Europa erscheinen.

SPIELSPASS 85

Entwickler	Gulti / Seibu Kaihatsu
Spielfeld	vertikal
Preis	ca. 90 Euro

Raiden IV (2008)



"Raiden"-Anhängern fällt mit Teil 4 der Serie ein Stein vom Herzen: Er ist wieder da! Der Zahnpasta-Laser aus "Raiden II" und "DX", den im Vorgänger viele schmerzlich vermisst haben! Offiziell heißt der Geselle Plasma-Laser und der Spieler baut ihn mit violetten Bonus-Containern zu einem dicken Strahl aus, der sich über den Bildschirm schlängelt und an Gegnern festbeißt. Ansonsten scheint die Zeit bei "Raiden IV" stehen geblieben zu sein. Otto-Normalspieler ächzt unter der unbarmherzigen Lernkurve der sieben Levels und dürfte die kleinen Geheimnisse (wie etwa auf einer Brücke einen Jeep für 500.000 Punkte in die Luft zu jagen) ohne Hilfe kaum entdecken. Hohe Punktzahlen ergeben sich in erster Linie dadurch, Angreifer möglichst schnell auszuschalten. Der Clou: Im 'Double Play' lassen sich zwei Flugzeuge gleichzeitig mit einem Joypad steuern – eine Gelegenheit, den Profi raushängen lassen. Als Bonus liegt dem Spiel eine Soundtrack-CD bei. Fazit: ein solides Spiel, das Moss gekonnt auf die Xbox 360 gewuchtet hat.

SPIELSPASS 73

Entwickler	Moss
Spielfeld	vertikal
Preis	ca. 75 Euro

Otomedius Gorgeous (2008)

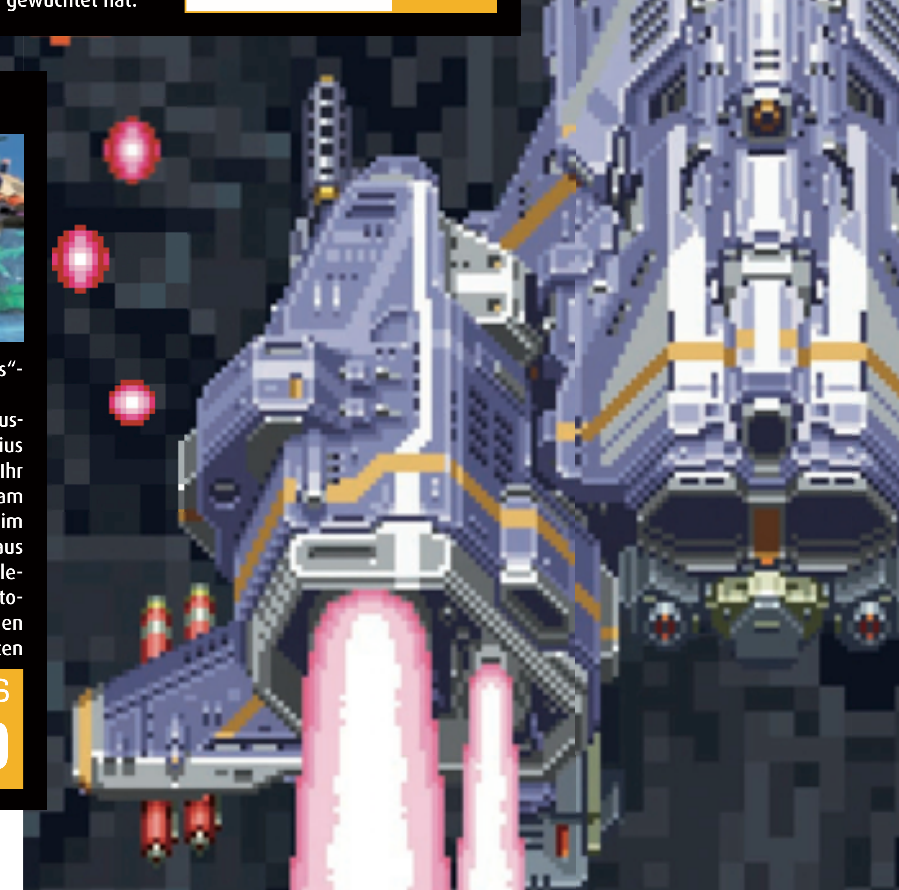


In den 1980er- und 1990er-Jahren glänzte "Parodius" als verrückter Bruder der "Gradius"-Reihe – mit monströsen Balletttänzerinnen und duschenden Kraken. Unter Garantie lümmelt bei den meisten Retro-Freunden irgendein "Parodius"-Teil im Regal herum.

Nach Jahren der Dürre gönnt Euch Konami einen neuen Ausflug in das Land der abgedrehten Ballerspiel-Kost. "Otomedius Gorgeous" hält sich an das Extrawaffen-System aus "Gradius": Ihr sammelt Energiekugeln und tauscht sie auf einer Leiste am Bildrand gegen Geschwindigkeit, Begleitkapseln etc. Neu im Sortiment ist eine Bombe, mit der man weitere Kugeln aus den Gegnern quetscht. Online dürft Ihr sogar zu dritt losIegen. Im Vergleich zu den geistigen Vorgängern wirkt "Otomedius" trotzdem wie ein kalter Fisch mit langweiligen Levels und Gegnern. Anfänger versuchen sich am sehr leichten 'Gorgeous'-Modus. Zusätzlich findet Ihr im Marktplatz einen neuen Level, zwei zusätzliche Spielfiguren, frische Waffen und Musik.

SPIELSPASS 59

Entwickler	Konami
Spielfeld	horizontal
Preis	ca. 60 Euro



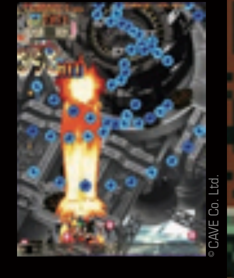
Shooting Love 200X (2009)



Für kleine Wettkämpfe unter Freunden erweist sich "Shooting Love 200X" als Knaller. Aber auch nur dafür. Denn hier wartet ein exzellenter Geschicklichkeitstest für Ballerspieler. Jede Menge kurze Einzeldisziplinen wie die Erde mit seinem Raumschiff vor Asteroiden zu schützen oder fallende Blechdosen in einen gigantischen Mülleimer zu schießen, halten Euren Ballerfinger auf Trab. Am Ende verrät Euch das 'Wii Fit für Shooter-Spieler' Euer den Fähigkeiten entsprechendes Alter. Grafisch macht "Shooting Love 200X" kaum mehr her als ein Flash-Spiel. Genau wie die auch auf der DVD versammelten Spiele des gleichen Herstellers: "Trizeal Remix", der Nachfolger "Exzeal" und das vom PC stammende Minispiel "Minus Zero". "Trizeal" kennen wir vom Dreamcast oder der PS2 – doch bereits hier wirkte der simple Vertikal-Shooter bieder. Der Erstauflage liegt zusätzlich eine DVD mit Turnier-Videos bei.

SPIELSPASS 68
Entwickler: Triangle Service
Spielfeld: vertikal
Preis: ca. 60 Euro

DoDonPachi Dai-Ou-Jou: Black Label Extra (2009)



© CAVE Co. Ltd.

Hier haben wir ein Spiel für Menschen, die Feindrouten auswendig lernen wollen, bis sie es schaffen, die Burschen ohne große Abstände ins Jenseits zu befördern. Dieses Kettensystem übt einen großen Reiz aus, weil es durch geschickte Manöver, kontrollierte Abschüsse und den Wechsel zwischen Streuschuss und Laser möglich ist, die Anzeige für die Kette über dem kritischen Wert zu halten. Als Sahnehäubchen liefert "Dai-Ou-Jou" das 'Hyper-Item' – ein Extra, das Euch kurzfristig unbesiegbar macht, Euren Schuss verstärkt und Euch so auch kniffligste Stellen mit Zerstörungsketten verknüpfen lässt.

Trotz wunderschöner Schussmuster eignet sich das Spiel nur für frustresistente Profis. Die ärgern sich jedoch über die teils stümperhafte Xbox-360-Umsetzung durch den Entwickler 5pb; der hatte dafür unerlaubt den PS2-Quellcode kopiert – peinlich! Neben langen Ladezeiten bedeutet das vor allem viele kleine Fehler in Menü & Co.; ein Patch ist bereits seit geraumer Zeit angekündigt, bis Redaktionsschluss allerdings nicht erschienen.



SPIELSPASS 73
Entwickler: 5pb / Cave
Spielfeld: vertikal
Preis: ca. 75 Euro

Mamoru-kun wa Norowarete Shimatta (2009)



Mit "Border Down" hat G.Rev den vielleicht schönsten Horizontal-Shooter für Dreamcast abgeliefert. Zusammen mit Gulti spendieren sie auch der Xbox 360 einen Titel. Allerdings einen in der Art von "Pocky & Rocky" auf dem SNES, quasi ein "Ikari Warriors" mit Vorschulkindern als Spielfiguren und schlechtgelaunten Fantasiegestalten als Gegnern. Ihr lauft von unten nach oben durch zuckersüße Gärten und Schneelandschaften oder stecht auf einem Rochen in See. Schießen dürft Ihr nach vorne und zur Seite in frei einstellbaren Winkeln. Haltet Ihr den Schussknopf gedrückt, ballert Euer Alter Ego weiter in die angepeilte Richtung. Trotz fehlendem Aha-Effekt kein schlechtes Spiel, doch ohne Japanisch-Kenntnisse hangelt man sich planlos durch Optionen und Zwischensequenzen.

SPIELSPASS 68
Entwickler: Gulti / G.Rev
Spielfeld: vertikal
Preis: ca. 55 Euro

Deathsmiles (2009)

© CAVE Co. Ltd.

Unbekanntes Terrain für die Vertikal-Experten von Cave: Mit "Deathsmiles" wagt sich der Tokioter Entwickler nach fast sieben Jahren Pause wieder an ein Ballerspiel im 4:3-Format. Mit Erfolg – denn die witzige Grusel-Schießerei mit vollbusigen Horror-Gören erweist sich als exzellenter Vertreter ihrer Zunft. Die Anmut der Schussformationen, die Cave hier auf den Spieler ergießt, zeigt, was auch heute noch in der zweiten Dimension möglich ist: Die auf Konsole noch einmal verfeinerte Comic-Grafik sieht umwerfend aus.

Per Knopfdruck nach links und rechts ballert Ihr um Euer Leben – Cave hetzt neben den üblichen Schauergestalten auch eine wahnsinnige Kuh auf Eure Lolita. Einzig die Punktevergabe ist für einen Cave-Shooter holprig: Ihr sammelt die ganze Zeit Bonus-Gegenstände, um den entsprechenden Zähler auf 1.000 zu bringen. Drückt Ihr nun A und B gleichzeitig, zündet Ihr einen Turbo und die Feinde hinterlassen mehr Boni – dann hagelt es Punkte. Allerdings gibt es nur wenige Stellen im Spiel, wo sich die Aktion richtig lohnt. Als zusätzlichen Download-Inhalt gibt es auf dem Nippon-Marktplatz für 1.200 Microsoft-Punkte die "Mega Black Label"-Neuauflage, die neben einem neuen Charakter und Änderungen bei den Score-Möglichkeiten auch ein neues Level bietet.



SPIELSPASS 85
Entwickler: Cave
Spielfeld: horizontal
Preis: ca. 70 Euro

Mushihimesama Futari Ver 1.5 (2009)



© CAVE Co. Ltd.

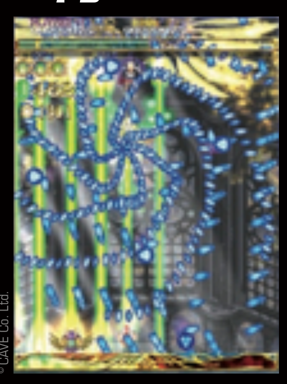
"Mushihimesama" heißt übersetzt ungefähr "Gnädige Frau Insektenprinzessin" und "Futari" steht für "Zwei Personen". Schon den Vorgänger verehren Japan-Importeure trotz durchwachsenem Einstand auf PS2, doch der zweite Ausflug ins Land der Urzeitmonster und Rieseninsekten packt eine kräftige Zusatzschippe Spielspaß in den Tank. Unter Kennern zählt "Futari" zu den schönsten vertikalen Ballerspielen; dabei eignet es sich auch für Neueinsteiger.

Die roten Kugeln treiben Eure Drachenreiterin in die Ecke, die tanzenden Kugelmuster schnüren sich immer enger um die Spielfigur. Doch plötzlich verlangsamen sich die Geschosse – für Euch die Chance, doch noch durch eine Masche im Kugelgeflecht zu schlüpfen. Solche Zeitlupen sind ein Markenzeichen des Entwicklers und auf der Xbox 360 fast perfekt umgesetzt. Gegenüber dem Arcade-Original hat die Xbox-360-Fassung sogar einige Vorteile: Wer sich weniger gut mit modernen Shootern auskennt, findet mit dem 'Novice'-Modus die Spielwiese, um sich peu à peu an das Meer aus Projektilen zu gewöhnen. Dabei zündet die Spielfigur automatisch eine rettende Bombe, wenn Ihr einen Treffer kassiert. Praktisch, um sich mit der Spielmechanik vertraut zu machen, die es Cave-typisch in sich hat: Bei den Modi 'Original' und 'Ultra' jagt Ihr den High Score, indem Ihr Gegner abwechselnd mit den beiden Waffensystemen beharkt. Leuchtet die Anzeige für den Multiplikator hellgrün, verwendet die Primärwaffe – schimmert sie hellblau, den Sekundärschuss; macht Ihr alles richtig, hinterlassen die Feinde wertvollere Bernsteinbrocken. Nach ein paar Trainingseinheiten findet man schnell den passenden Takt. Noch tiefer in die Materie entführen Euch 'Maniac'-Modus (Schussketten bilden) und 'Arrange'-Variante (mit einer zweiten Figur Schüsse absorbieren und zurückwerfen). Zum Glück besitzt das Spiel keinen Regionalcode, für 1.200 Punkte zieht Ihr Euch gar die nicht ganz so akkurat umgesetzte "Black Label"-Erweiterung vom deutschen Marktplatz. "Mushihimesama Futari" gehört auf Eure Wunschliste!

SPIELSPASS 89
Entwickler: M² / Cave
Spielfeld: Vertikal
Preis: ca. 65 Euro



Espgaluda II Black Label (2010)



"Espgaluda II" ist schon deshalb für europäische Spieler interessant, weil es neben "Futari" der einzige hier vorgestellte Nippon-Shooter ohne Regionalsperre ist. Das gilt jedoch nur für die Standard-Edition des Spiels, nicht für die limitierte Auflage.

Ihr steuert sogenannte 'Galudas' – Kulleraugenfiguren mit Schmetterlingsflügeln, die auf alles schießen, was sich bewegt. Neben dem Auftrag, die Welt von angriffslustigen Monstern zu befreien (was sonst?), gilt es, Schüsse in Punkte zu verwandeln.

Dafür wechselt Ihr in eine Art Zeitlupen-Modus, in dem sich die Kugeln der Gegner verlangsamen. Zerstört Ihr nun den Absender der Schüsse, verwandeln sie sich in Goldbarren. Je mehr Kugeln sich auf dem Schirm tummeln, desto mehr Punkte ergattert Ihr. Das sind die Momente, in denen Ihr Euch freut, außer Projektilen kaum noch etwas anderes zu sehen. Es gibt allerdings noch etliche Feinheiten, durch die sich die Punktehatz auf die Spitze treiben lässt. Zudem ändert sich die Mechanik in jedem der sieben Spielmodi – wer nicht gerade sein Shoot'em-Up-Diplom ablegen möchte, dürfte sich überfordert fühlen. Der ersten Auflage von "Espgaluda II Black Label" liegt übrigens der unauffällige Techno-Soundtrack auf CD bei.

SPIELSPASS 79
Entwickler: Cave
Spielfeld: vertikal
Preis: ca. 60 Euro

Ketsui: Kizuna Jigoku Tachi X (2010)



"Approach your target and attack! Your mission starts now. Are you ready?" fragt das Spiel. Oh ja! Lange mussten Ballerspiel-Anhänger auf die Xbox-360-Version des Spielhallen-Meilensteins vom Januar 2003 warten. War das Spiel zunächst für die PS2 im Gespräch, legten die zuständigen Programmierer diese Pläne aufgrund technischer Probleme ad acta. Einzig eine abgespeckte Variante für Nintendo DS erschien vor zwei Jahren. Doch "Ketsui" auf Xbox 360 entschädigt für die Wartezeit. Wie bei "Mushihimesama Futari" steckt eine nahezu perfekte Umsetzung des Spielhallen-Originals auf der DVD. Zudem stockt das Spiel an einigen Stellen nun nicht mehr, wenn besonders viel los ist, und einige Zeitlupen fühlen sich anders an – relevant nur für Puristen.

Untermalt von aggressiven Musikstücken tummeln sich Panzer, Hubschrauber und Kriegsschiffe aller Art aus dem virtuellen Jahr 2054 auf dem Schirm. Zusammen mit Schussmustern direkt aus dem Ballerspiel-Himmel. Was Cave in die fünf Levels des Spiels gepackt hat, reicht anderen Entwicklern oft für zwei Spiele. Das Punktsystem verblüfft nach "DoDonPachi Dai-Ou-Jou" eher durch Schlichtheit. Erledigt Ihr Feinde mit Eurem 'AH-Y72 Tiger Schwert' oder dem 'FH-X4 Panzer Jager', hinterlassen sie Blöcke mit Zahlenwerten von 1 bis 5. Je näher Ihr den Gegnern auf die Pelle rückt, umso wertvoller der Block. Haltet Ihr den Feuerknopf gedrückt, lassen sich in einer begrenzten Zeit noch mehr Punkte aus den Feinden quetschen, genau wie wenn Ihr Euren Suchschuss verwendet. Das Prinzip klingt leichter als bei anderen Spielen von Cave, es zu beherrschen ist aber mindestens genauso schwer.

Wenn Ihr den Endboss besiegt, startet das Spiel zweimal von vorne – schwerer natürlich. Ab sofort hinterlassen eliminierte Feinde zusätzliche Kugeln (sogenannte 'Suicide Bullets'). Um überhaupt dorthin zu gelangen, müsst Ihr harte Auflagen erfüllen: Für den finalen Durchgang z.B. dürft Ihr in der ersten Runde keine Bombe verwenden, keinen Gegner verpassen und nicht sterben. Nur Virtuosen treffen auf den dort verborgenen Boss, der einen Sturm aus verflucht schnellen Geschossen entfacht. "Ketsui" ist in jeder Ebene nahe an der Perfektion – die verlangt es aber auch vom Spieler. Das Spiel ist nie unfair, jedoch schwerer als ein Airbus nach dem zweiten Frühstück. Wen das nicht abschreckt, der braucht das derzeit beste Ballerspiel für Xbox 360.

SPIELSPASS

Entwickler: 5pb / Cave
Spielfeld: vertikal
Preis: ca. 60 Euro

Deathsmiles II X (2010)



Mit über 35.000 verkauften Exemplaren war der Vorgänger das erfolgreichste Xbox-360-Spiel von Cave. Teil 2 dürfte davon weit entfernt bleiben. Zwar liefert Cave im Grunde mehr vom Gleichen, doch die Präsentation blieb diesmal auf der Strecke. Statt kunstvoll gezeichneter Monster überfallen Euch billige 3D-Objekte und Sequenzen auf PSone-Niveau. Das Spiel selbst ist trotz der 3D-Grafiken weiter zweidimensional und die Schussformationen können sich sehen lassen. Mit "Tsukaima Race" verbirgt sich noch ein nettes Geschicklichkeits-Minispiel als Bonus auf der DVD. Trotzdem der bisher schwächste Cave-Titel für das Wohnzimmer-Düsentriebwerk von Microsoft.

SPIELSPASS 70
Entwickler: Cave
Spielfeld: horizontal
Preis: ca. 60 Euro

Strike Witches: Shirogane no Tsubasa (2010)

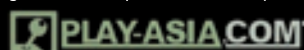


Ein Spiel, das nur aus Japan stammen kann: Derart schräges Militärdesign kombiniert mit fliegenden Anime-Mädels lässt kein westlicher Entwickler auf die Kundschaft los. Im neuesten Xbox-360-Shooter lenkt Ihr ein fliegendes Hexentrio mit Propellern an den Füßen. Natürlich 1944 in einer alternativen Realität. Mit Junghexen namens Erica Hartmann oder Gertrud Barkhorn holt Ihr Flugzeuge vom Himmel und plättet Panzer, die auch bei "Transformers" nicht weiter auffallen würden. Ein Mitglied Eurer Kampfgruppe agiert als Hauptakteurin, die anderen beiden als Drohnen. Im Wert steigende eiserne Kreuze bringen Bonuspunkte. Das Spiel läuft von links nach rechts, doch bei den Schüssen seid Ihr nicht auf eine Richtung festgelegt – per rechten Stick lassen sich die Salven der Damen rundum verteilen. Himmel, offenes Meer, Bergketten, Tunnel – die Hintergründe sehen öder aus als ein Plattenbau in Halle-Neustadt; sogar das schwache "Otomedius" hat mehr zu bieten. Die flüssige Holzhammer-Ballerei unterhält ein paar Runden, für einen Dauerbrenner mangelt es an Spieltiefe.

SPIELSPASS

Entwickler: Gulti
Spielfeld: vertikal
Preis: ca. 60 Euro

Mit freundlicher Unterstützung von play-asia.com. Dort findet Ihr das Gros der auf diesen Seiten getesteten Import-Shoot'em-Ups.



”Espgaluda II ist unser letzter Shooter ohne Regionalsper-



’Esp-
ebaut,
n gibt,
er
n-
Vir
ne
n,
hen.
n”
e.

INTERAKTIV

Cut oder uncut?

› An sich finde ich es nicht schlimm, wenn ein Spiel geschnitten ist. Die Frage ist immer, wo genau der Schnitt ist. Nehmen wir "Call of Duty: Modern Warfare 2": Da bestand er nur darin, dass man am Flughafen keine Zivilisten töten konnte. Das finde ich nicht schlimm, denn es ist ja nicht Ziel des Spiels, am Flughafen herumzulaufen und wahllos Leute abzuknallen.

Als schlimm hingegen empfinde ich es, wenn ein Spiel in seinem "Ziel" gehemmt wird. Auch wenn Blut geschnitten wird, sehe ich das als unsinnig an. Wir alle, auch Kinder und Jugendliche, wissen doch, dass keine Gummibärchen herauskommen, wenn wir uns mal in den Finger schneiden.

Ich kann nicht verstehen, weshalb es die USK-Einstufungen gibt. Wenn ich ein Spiel mit USK-18-Logo kaufe, dann bekomme ich trotzdem oft eine geschnittene Version. Für mich unverständlich, dass auch Erwachsenen hier die Möglichkeit genommen wird, ein Spiel zu "genießen", wie es der Entwickler vorgesehen hat. Sind wir mal ehrlich: Viele Spiele haben keinen Sinn mehr, wenn sie geschnitten sind. Sie verlieren an Atmosphäre und Tiefe.

Ich verstehe dadurch den Import aus dem Ausland und informiere mich vorab, welche Schnitte es in USK-Versionen gibt. Wenn es für mich nicht allzu schlimm ist, siehe "Modern Warfare 2", kaufe ich auch die USK-Version.

Leider sind die Versionen aus dem Ausland zunehmend in der Spielsprache auf das Veröffentlichungsland zugeschnitten. Wer gerne ungeschnittene Games spielt, wird so in frühere Jahre zurückversetzt, als wir sowieso nur englischsprachig gespielt haben. Wir kennen derzeit die Devise: Geschnitten oder Englisch – das wird leider wohl die Zukunft sein. Nehmen wir es mit Humor: Durch Importe der ungeschnittenen Version schärfen wir alle unsere Englischkenntnisse.

Nur schade, dass Publisher in Deutschland zum Schneiden gezwungen werden. Ich kann jeden Hersteller verstehen, der Spiele in Deutschland nicht veröffentlicht. Natürlich gibt es auch noch die Möglichkeit, in Österreich zu kaufen. Doch wie bei "Call of Duty" zu sehen ist, scheinen auch die Kollegen in Österreich und der Schweiz beschnitten zu werden. Schade, dass sich das alles so weit entwickelt.

Christian Geib

Wir teilen Deine Meinung bezüglich spielrelevanter Schnitte, betrachten aber den von "Modern Warfare 2" als einen solchen. Wieso sollten denn die Russen in den USA einmarschieren, wenn der "böse" Amerikaner am Flughafen gar nichts Schlimmes anstellt? Spielrelevant ist das nicht, storyentscheidend jedoch schon. Blut wird meist entfernt, um die Folgen gewalthaltigen Handelns weniger drastisch erscheinen zu lassen – wenn man darüber nachdenkt, ist das problematisch, denn so entsteht wiederum der Eindruck, Gewalthandlungen hätten keine drastischen Konsequenzen.

Die USK-Prüfsiegel zieren nur Titel, die deutschem Recht entsprechen und nicht in irgendeiner Form strafrechtlich bedenklich sind – vor allem der Paragraph 131 StGB ist hierfür maßgeblich. Der untersagt die Darstellung gewaltverherrlichender Handlungen gegen Menschen und menschenähnliche Wesen (Locust, Zombies, etc.). Was diesem Gesetz zuwiderläuft, wird im schlimmsten Fall beschlagnahmt und ist dann auch für Erwachsene nicht erhältlich.

Allerdings ist es unfair zu behaupten, deutsche Hersteller würden zu Schnittmaßnahmen gezwungen werden. Sie müssen nichts entfernen – die Alternative ist grundsätzlich, ein Spiel in Deutschland nicht zu veröffentlichen oder auf einen schnellen Abverkauf zu hoffen, ehe der Titel indiziert wird. Jedoch gestattet das Microsoft nicht, bei PS3 und Wii mangelt es bislang an Präzedenzfällen.

BITTE SCHREIBT AN:

leserpost@maniac.de

ODER:

Cybermedia Verlag GmbH
MAIL!AC
Wallbergstraße 10
86415 Mering

› Ich zocke nur uncut! Action-Games hole ich mir grundsätzlich als UK- oder US-Version. Manchmal auch aus Österreich, wenn diese Version uncut ist. Deutsche Versionen hole ich mir von Action-Games nie. Auch nicht, wenn der Hersteller sagt, dass ein Game unzensiert sei. Man hat bei "Modern Warfare 2" gesehen, was bei manchen Publishern uncut bedeutet! Deshalb, geht auf Nummer sicher und kauft US- oder UK-Versionen! Lasst den zensierten deutschen Müll in den Regalen liegen!

Chris

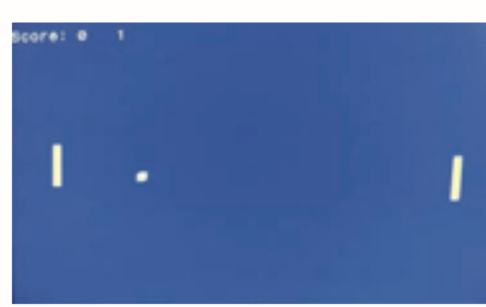
Jeder volljährige Kunde hat die Wahl, deutsche oder internationale



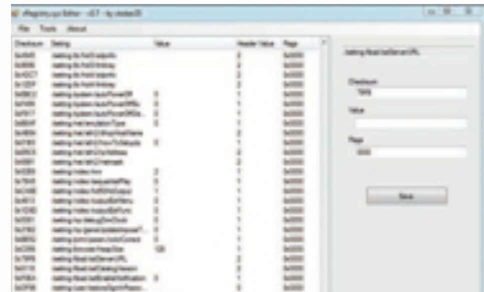
Ich habe gehört, es gibt jetzt eine Variante zum "PS3 Jailbreak", die lediglich das Abspielen von Heimentwickler-Software auf der Sony-Konsole gestattet – also auf Backup-Funktionen verzichtet. Weil ich gerne mit kostenloser Software experimentiere, finde ich diese Variante höchst interessant. Deshalb habe ich einige Fragen: Um welche Software handelt es sich? Kann Sony eine derart modifizierte PS3 online sperren und welche Heimentwickler-Software gibt es bereits für die PS3?

Raphael Neuhausen

Die Jailbreak-Alternative "PS3 Freedom" verzichtet auf den berüchtigten Backup-Manager und ermöglicht so nur das Abspielen von Homebrew-Software auf der PS3: Sie wird auf speziellen USB-Sticks oder Handys (zirka 25 Modelle sind kompatibel) installiert und dann auf der PS3 aktiviert. Allerdings funktioniert "PS3 Freedom" nur auf Konsolen mit der Firmware-Version 3.41 oder niedriger - wer "PS3 Freedom" nutzen will, muss also auf PSN-Funktionen verzichten. Das Angebot an Heimentwicklersoftware ist recht überschaubar: Es gibt eine "Pong"-Umsetzung, den SNES-Emulator "SNES9x" sowie diverse technische Werkzeuge und Spielereien – so kann man etwa mit einem Registry-Editor die Einstellungen der Konsole verändern und Spielstände manipulieren, um alle Trophäen eines Titels freizuschalten.



Ein Zweispieler-Modus befindet sich in Vorbereitung: Der Klassiker "Pong" hat es als Erstes auf die PS3 geschafft.



Mit diversen Tools wie dem "X Registry Editor" lassen sich bereits Einstellungen und Trophäensammlung manipulieren.

INTERNET-ADRESSE » http://kakaroto.homelinux.net/

Versionen zu erwerben. Doch wie Dein Vorredner richtig bemerkte: Manchen Spielern ist die deutsche Sprachversion wichtig – diese müssen folglich abwägen.

gamescom-Getöse

❯ Dieses Jahr habe ich es getan. Ich war auf der "größten Videospielmesse Europas". Und ich war froh! Froh, wieder draußen zu sein. Froh, dass es dank des günstigen Eintritts locker möglich war, mehr Euro für Kölsch auszugeben als für den Eintritt. Froh, keinen Gehörsturz erlitten zu haben. Froh, dass die Messe nicht mehr in Leipzig ist, sonst hätte ich noch mehr Sprit verplempert. Und: enttäuscht.

Vor allem enttäuscht über das verschenkte Potenzial der Branche, sich zu präsentieren. Anscheinend gibt es für die Hersteller zwei Kriterien für eine gelungene Präsentation:
1. Wir müssen doppelt so laut sein wie der Stand gegenüber!
2. Unsere Heimlichtuerei muss eine möglichst lange Warteschlange produzieren!

Warum gab es keine "Kinos", wo man den hilflosen Anzockversuchen der geduldig Wartenden zuschauen konnte, ohne selbst Hand anzulegen? Vorbildlich war Microsofts Kinect-Stand. Ich will nicht ewig warten, um dann nach fünf Minuten Zocken weggeschickt zu werden. Ich will die Möglichkeit, neue Spiele auch so in Aktion zu sehen, nicht dauernd nur Trailer. So bleiben einige reizüberflutete Eindrücke von Neuigkeiten, die für den M!-Leser keine sind. Und der Krach. Nichts gegen strukturiert laut. Aber das ewige Lauter, Lauter und noch Lauter auf der Messe klang eher nach Industrielärm als nach gelungenem oder gar epischem Präsentations-Rumsbums.

Gott sei Dank gab es die Retro Area. Da war er, mein Höhepunkt auf der gamescom 2010: ein paar Runden "Pac-Man" mit dem guten alten Atari VCS 2600 mit Röhrenfernseher!! Es gibt es noch, das Gute!

Andreas Maier-Schäberle

Raiden Fighters in Europa?

❯ Heute hat mich mein Händler informiert, dass "Raiden Fighters Aces" für Xbox 360 in Europa vermutlich gar nicht erscheinen werde. Grund sei die schwache Nachfrage. Wisst Ihr mehr? Wäre doch wieder einmal ein super Low-Budget-Game geworden, oder stehe ich mit der Meinung alleine da?

Björn Sturm

Du Glückspilz! In dieser Ausgabe findest Du unser großes Special für Xbox-360-Shoot'em-Ups, die bislang exklusiv in Japan erschienen sind. Darunter entdeckst Du auch das von Dir gesuchte "Raiden Fighters Aces", das übrigens eine ziemlich hohe Spielspaßwertung abgestaubt hat. Leider ist die von uns getestete (und recht teure) Japan-Fassung nicht codefree – sprich, sie wird auf Deiner PAL-Konsole nicht laufen. So sieht es übrigens auch mit der spottbilligen US-Version des Titels aus.

Doch Rettung naht! Das Spiel kommt noch nach Europa. Wahrscheinlich jedenfalls. Eigentlich sollte "Raiden Fighters Aces" schon im August bei uns erscheinen – tat es dann aber doch nicht. Das britische Amazon.co.uk listet den Titel aktuell mit einem Erscheinungstermin Ende Oktober, Amazon Deutschland gar erst mit Ende November – wann das Spiel wirklich erscheint, wissen wir leider nicht. Doch die Wartezeit lohnt sich: Zum einen ist die Shoot'em-Up-Compilation gelungen, zum anderen wirst Du nur 20 Euro hinblättern müssen.

Erotische Männer

❯ Wie im Editorial der Ausgabe 203 erwähnt, erfreuen sich männliche wie weibliche Zocker an virtuellen Schönheiten. Demnach ist es nur gerecht, auch die Herren der Spielewelt unter die Lupe zu nehmen – für Frauen und Männer. Wenn Ihr es schafft, dabei denselben Grad an Erotik und Witz unter einen Hut zu bringen, sei Euch meine Anerkennung gewiss! Leicht wird das vermutlich nicht in einer Welt, in der Männer weitaus seltener Haut zeigen – und wenn, dann deutlich zurückhaltender, als das der "Damenwelt" gestattet wird.

Dominic Kern

Mario idiotensicher?

❯ Beim Auspacken von "Super Mario Galaxy 2" staunte ich nicht schlecht, als ich eine DVD fand. Zum Ersten musste ich diese DVD nämlich auf meiner Xbox 360 abspielen, da die Wii kein DVD-Laufwerk hat. Dann bekam ich ungefähr Folgendes zu hören und sehen: "Bewege den Stick nach links, um Mario nach links gehen zu lassen, bewege den Stick nach rechts, um Mario nach rechts gehen zu lassen."

Das mag eine gute Idee für sehr junge Spieler sein, aber so schwierig kann das Ganze auch wieder nicht sein, dass es eine Anleitung auf DVD erfordert. Vor allem werden einige Szenen aus höheren Levels gezeigt! Bei mir ist die DVD jedenfalls ziemlich schnell dort gelandet, wo sie hingehört: im Papierkorb!

Erich Heeb

Mit In-Game-Hilfen, großen Postern und nun auch dieser DVD lotet Nintendo derzeit offensichtlich aus, welche Unterstützung bei Spielern am Besten ankommt. Natürlich ist es nicht der Weisheit letzter Schluss, einen Datenträger anzubieten, den die eigene Konsole nicht lesen kann – trotz der heute flächendeckenden Verbreitung von DVD-Playern.

Angriff der Klonspiele!

❯ Was mich ziemlich erschreckt, sind die Innovationsarmut und Ideenlosigkeit der Entwickler: Auf der E3 hat man bis auf die ach so tollen 3D-Spiele kaum etwas wirklich Neues erfahren. Viele Spiele sind nur Fortsetzungen und Grafikblender; aus einer renommierten Serie wie "Castlevania" wird ein "God of War"-Abklatsch, usw.!

Trauen sich Entwickler nicht mehr, neue Spielkonzepte zu bringen? Ich freue mich auch als Ego-Shooter-Fan auf "Call of Duty" und "Halo: Reach", doch wird es nicht Zeit, Serien Serien sein zu lassen und etwas Neues zu wagen? Manche sind nämlich dermaßen ausgelutscht und werden immer schlechter - wie die "Silent Hill"-Serie.

Zum Schluss noch eine sehr spezielle Frage: Hat "Halo: Reach" ein ähnliches Matchsystem wie "Halo 3": Höherrangige Spieler zocken nur gegen höherrangige Spieler? Das hat mich nämlich sehr aufgeregt: Ich bin ganz gut in "Halo 3" und stieg von Anfang an schnell auf, doch als ich einen hohen Rang hatte, spielte ich plötzlich nur noch gegen Brigadegeneräle, die anscheinend täglich fünf Stunden spielen. Eine gesunde Mischung aus Profis, Mittelschicht und Anfängern wäre optimal.

Simon Lorenz

Neues ist riskant, zumal Kunden seit einigen Jahren dahingehend erzogen werden, jährlich Geld für das gleiche Spiel unter neuem Namen auszugeben – natürlich in mehr, besser und größer! Dass frische Ideen auch nicht zwingend auf Begeisterung stoßen, zeigt "Metroid: Other M" (S. 80).

Zu "Halo: Reach": Als undekorierter Neuling traten wir in Multiplayer-Gefechten zwar mehrfach gegen höherrangige Kontrahenten an, doch generell achtet "Halo: Reach" auf eine ausgewogene Verteilung der Spieler, verspricht der Hersteller.

MEINUNG DES MONATS

Jeden Monat fragen wir Euch auf www.maniac.de nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.

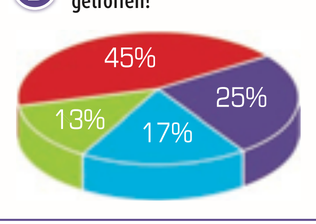
Was war Dein gamescom-Highlight?

 Microsoft Kinect.

 PlayStation Move.

 Nintendo 3DS!

 Ich habe Ulrich Steppberger getroffen!



Uncooles Abo-Cover

❯ Ich habe eine gute und eine schlechte Nachricht für Euch. Die gute ist, dass ich Stammleser bleiben werde. Die schlechte, dass ich gerade mein seit 2005 laufendes Abonnement gekündigt habe. Der Grund ist, dass ich gerne mal meine alten Videospielzeitschriften durchblättere. Ich musste dabei aber feststellen, dass es einem Eure Abo-Ausgaben nicht gerade leicht machen, anhand des Covers mehr als nur einen Artikel zu erkennen.

Ich habe beschlossen, dass mir ein normales Zeitschriftencover besser gefällt. Statt also jeden Monat auf den Briefträger zu warten, werde ich nun jeden Monat auf den Tag warten, da ich zum Kiosk gehe und Euer Heft kaufe. Die Abo-Cover sind zwar meistens hübscher, aber Ihr druckt sie ja mindestens zweimal in jedes Heft. Es geht mir deswegen also auch nichts verloren.

Christian Gräf

Systemseller: M! für iPad

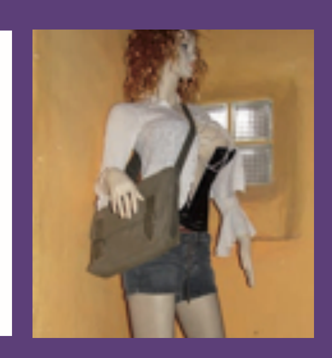
❯ Bislang hielt ich das iPad für ein überflüssiges Gadget. Aber seit Eurer Ankündigung der digitalen M! bin ich Fan und habe mir gleich die

Zockerbude des Monats

Steffen Daniel schickte uns Impressionen mitten aus dem Leben eines Zockers, weshalb wir auch etwas Staub in den Regalen finden – für diesen Mut zur Authentizität verdient Steffen die Zockerbude des Monats.

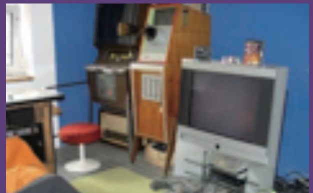
Steffen ist ständig am Umorganisieren seiner Sammlung, denn neben den abgebildeten Arcade-Geräten besitzt er Automaten aus DDR-Zeiten, Flipper sowie mehr als 500 Arcade-Platinen – darunter das rare, umstrittene "Lover Boy", das Anfang der 1980er als "Pac-Man"-ähnliches Vergewaltigungsspiel für einen Skandal sorgte. Doch der Platz in seiner Zockerbude ist derzeit belegt durch die vielen TV-Geräte. Für jede Gelegenheit besitzt Steffen ein eigenes: Neben dem Heimkino entdecken wir "Tetris"-artig gestapelte Spiele und Verpackungen, in die millimetergenau ein 4:3-Röhrengerät eingelassen wurde.

Wer die wohlgeformte Gestalt rechts im Bild ist, hat unser Leser bei der Einsendung seiner Schnappschüsse nicht verraten. Die Indizien sprechen aber gegen unsere erst Annahme, dass es sich dabei um Steffen handelt.











Für jede Zocker-Generation hat Steffen einen eigenen Fernseher – Nintendos Virtual Boy verstaubt hingegen als Kuriosität im Regal!

Die Welt da draußen soll unbedingt Eure Zockerbude sehen?
Schnappt Euch eine Digi-Cam und schickt Fotos von Euch und Eurer Sammlung an leserpost@maniac.de!

32-GB-WiFi-Variante bestellt. Aber: Könntet Ihr bitte den Preis für altgediente Abonnenten senken? Ich empfände 1,49 Euro statt der 2,99 Euro als fair, denn ich will ja nicht auf die Print-Fassung verzichten. Oder macht doch ein Kombi-Angebot. Nebenbei: Sollte die iPad-Version nicht längst erschienen sein?

Björn Wittmann

Leider hat sich die Veröffentlichung der M!-App deutlich verzögert, da wir noch im Freigabeprozess von Apple festhängen. Jede App wird von Apple geprüft – einen Einfluss darauf, wie lange diese Sichtung dauert, hat der App-Anbieter, in diesem Fall wir als Cybermedia Verlag und unser technischer Partner apps.net, dummerweise nicht. Insofern können wir auch nur warten, Däumchen drehen und uns über den undurchsichtigen und schnarchigen Überprüfungsprozess von Apple aufregen. Wir hoffen jedoch, dass zumindest mit Erscheinen dieser Ausgabe die digitale M! Games endlich verfügbar ist.

Die Verknüpfung von Print-Abo und iPad-Version ist ein organisatorisches und technisches Problem. Wir streben an, dass eines Tages alle Abonnenten der Print-Ausgabe die digitale Version kostenlos oder zumindest deutlich vergünstigt herunterladen können. Leider hat hier Apple ein Wörtchen mitzureden, da wir die App ausschließlich über deren Marktplatz anbieten können; zwar ließ Apple verlauten, maßgeschneiderte Lösungen für Verlage bereitzustellen, doch dies ist noch Zukunftsmusik. Sobald es uns möglich ist, mit vertretbarem technischem Aufwand den Schulterschluss zwischen Print- und iApple-Version herzustellen, werden wir dies auch tun.

ERRATA

Errata: Im letzten Top-Thema mutmaßten wir, dass der Ego-Shooter "Medal of Honor" geschnitten erscheint. Das grüne Ampelsymbol suggerierte das Gegenteil. Mittlerweile hat Hersteller Electronic Arts bestätigt, dass die deutsche Version nur in geschnittener Form kommt.

Errata: Durcheinander bei den Systemangaben in einigen Spieletests: "R.U.S.E." und "H.A.W.X. 2" gibt es natürlich auch für die PS3.

Errata: "Mafia II"-Tester Tobias erhält Betonschuhe und muss damit eine Runde im Meringer Baggersee schwimmen. Er versäumte nämlich zu erwähnen, dass es in der PS3-Version des Gauner-Epos keine Grashalme gibt!

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSdP
Leitender Redakteur: Matthias Schmid (ms)
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Michael Herde (mh), Tobias Kujawa (tk)
Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Maximilian Wildgruber (mw), Thomas Nickel (tn), Thomas Stuchlik (ts), Alexander Olma (ao), Stephan Freundorfer (sf), Joachim Hesse (jo), Stefan Stöckmann (st), Behrang Ghassemi (bg), Gideon Gottfried (gg), Craig Grannell (gr)

Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: redaktion@maniac.de
Internet: www.maniac.de

ABO-SERVICE
Hotline 089/858 53 845
E-Mail: abo@maniac.de
www.maniac.de oder Seite 103

NACHBESTELLUNG
nur auf www.maniac.de

Layout: Cynthia Grieff
Titelmotiv: Activision

Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
gültige Anzeigenpreisliste 2010

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/31906-0, Fax -113

Druck: Dierichs Druck+Media GmbH&Co. KG

Manuskripteinsendungen:
Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in M! GAMES oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: M! GAMES wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

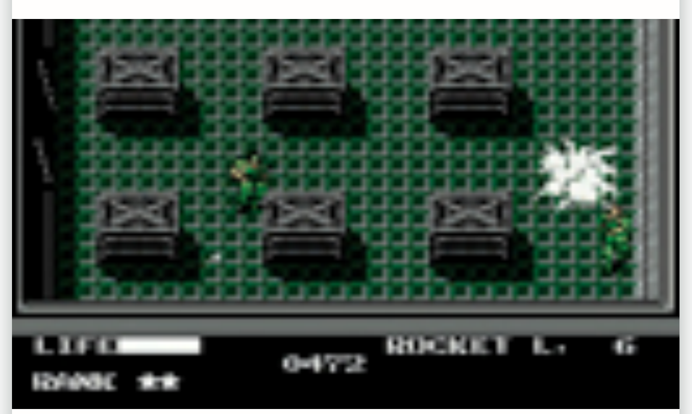
Die Auftraggeber der in M! GAMES geschalteten Endkundenanzeigen versichern, dass sie die beworbenen Produkte ausschließlich gemäß des geltenden Jugendschutzgesetzes abgeben.



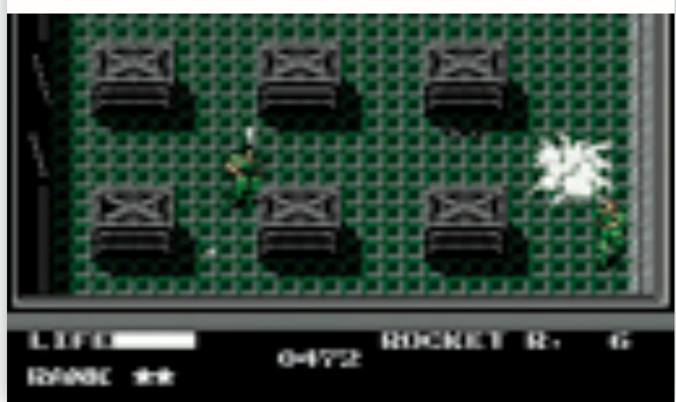
Eure Daddelfinger brauchen eine Pause? Wir präsentieren Euch Rätsel für Querdenker, Suchspiele und andere Aufgaben für Eure grauen Zellen!



Finde die fünf Fehler, die wir im unteren Bild versteckt haben!



Metal Gear • NES • 1987





Welche Spiele sind gesucht?

Jeden Monat gibt Euch Zeichenkünstler Matthias ein Rätsel auf: Diesmal suchen wir die Titel von gleich vier Spielen, deren Namen etwas gemeinsam haben. Wenn Ihr wisst, welche 'verschwundenen' Spiele die Zeichnung umschreibt, dann sendet bis zum 26. Oktober eine E-Mail mit Eurer Antwort und Adresse an leserpost@maniac.de – die Auflösung gibt es wie gewohnt im nächsten Heft. Gewinnen könnt Ihr ein Spiel für die aktuellen Konsolen, gebt also bitte Euer Wunschsystem mit an.

Spiel-Feature gesucht!

Regeln: Ordnet den sechs Körperteilen unserer 16-Bit-Schöpfung die entsprechenden Spielecharaktere aus der Super-Nintendo-Ära zu. Die Buchstaben in den umrahmten Kästchen ergeben von oben nach unten gelesen ein Spielelement, das heutzutage in kaum einem Titel fehlt. Beachtet dabei bitte, dass wir mit Angaben wie 'rechter Arm' von Eurem Blick auf den Charakter ausgehen.

Kopf:

Torso:

Rechter Arm:

Linker Arm:

Linkes Bein:

Rechtes Bein:

LÖSUNG:



von Ausgabe 10/10

Dem Schmid sein Rätsel



Lösung: Golden Axe

Schau genau!

Charakter gesucht!

XBLA: SMALL ARMS
PSN: TRINE
WiiWare : ANT NATION
PSP mini: JUNGLE PARTY
DSiWare: BALL FIGHTER
iPhone/iPod touch: ARCHETYPE

LÖSUNG: BAYONETTA







Schreibt den Lösungsbuchstaben und das Stichwort auf eine Postkarte und schickt sie an: Cybermedia Verlag GmbH • Wallbergstraße 10 • 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 5. November 2010.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.

Special Edition
mit Exklusiv-Cover

IM INTERNET UNTER WWW.MANIAC.DE

TELEFONISCH UNTER (089) 85 85 38 45

Die Special Edition von M! GAMES bekommst Du nur im Abo. Sie ist limitiert und nicht am Kiosk erhältlich!

WEITERE ABOVORTEILE:



15% GÜNSTIGER:
12 AUSGABEN FÜR NUR 46 EURO



FRÜHER ALS AM KIOSK:
LIEFERUNG FREI HAUS



JEDERZEIT KÜNDBAR MIT
GELD-ZURÜCK-GARANTIE

Ich abonniere M! GAMES 12 Ausgaben lang zum Vorzugspreis von 46 Euro. Die Special Edition mit Exklusiv-Cover gibt es nur im Abo. Ich kann jederzeit kündigen, wenn ich M! GAMES nicht mehr haben will (einfach per Email an abo@maniac.de). Zu viel gezahltes Geld erhalte ich dann zurück.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Email-Adresse

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufgarantie: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an In-Time Aboservice, M! Games, Postfach 1363, 82034 Deisenhofen oder per Email an abo@maniac.de.

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

Kreditinstitut

Konto Nummer

Bankleitzahl

Zahlungsweise bitte ankreuzen:

☐ gegen Rechnung

☐ **bequem per Bankeinzug** (nebenan ausfüllen)

M! GAMES Abo
In-Time Aboservice
Postfach 13 63

82034 Deisenhofen

Dieser Abschnitt passt in einen Fensterbriefumschlag

RoadBlasters

M! erforscht, wie sich "Pole Position" zu einem spannenden und futuristischen Baller-Rennspiel weiterentwickelte.

System: **Arcade**
Hersteller: **Atari**
Jahr: **1987**



Heutige Spiele werden oft kritisiert, wenn sie alte Ideen aufwärmen. Was aber Zocker gerne beim Schwelgen in Erinnerungen vergessen: Die Videospielindustrie bereitetete immer schon etablierte Konzepte neu auf. In den 1980er-Jahren resultierte das in zwei Rennspiel-Klassikern: Als Atari feststellte, dass erfolgreiche Serien ungenutzt blieben und nur Staub ansetzten, brachten sie "Sprint" und "Pole Position" auf Vordermann. Ersteres wurde zu "Super Sprint" (siehe M! 03/10), Letzteres entwickelte sich zum Renn- und Ballerhybriden "RoadBlasters" weiter.

Designer Mark Pierce erzählt, dass "RoadBlasters" sein Leben als "Futurevette" begann und das Grundkonzept auf ein Stück Papier passte: "Oben stand 'Futurevette' und darunter fand sich etwas in der Art von 'Du kannst richtig schnell fahren und schießen' – das war's." Dieser Vision wurden Elemente von "Spy Hunter" beigemischt (womit das seinerzeit populäre Spiel quasi eine dritte Dimension gewann), obendrauf kam eine futuristische Ausrichtung.

Frau gibt Vollgas

Der Atari-Neuzugang Bonnie Smithson erhielt den Auftrag, das Spiel zu programmieren. "Sie hatte vorher keine Erfahrung mit Spielen, bekam 'Pole Position' als Referenz ins Büro gestellt und musste mit einer Hardware klarkommen, die weder 'Growth Motion' noch andere Skalierungs-Effekte beherrschte", erinnert sich Pierce. "Nichtsdestoweniger brachte sie zu dem Zeitpunkt, als ich zum Projekt stieß, eine dreidimensionale Straße auf den Bildschirm, auf der man mit einem einfachen Auto fahren konnte." Die Grafik war noch sehr rudimentär, deshalb sollte Pierce vor allem seine visuellen Fertigkeiten einbringen. "Ich hatte 'Dark Castle' auf dem Mac entwickelt und schaute bei Atari mit meinem Computer vorbei, auf dem Animationen davon liefen. Damals zeichneten Ataris Grafiker eine Menge per Hand, doch die Firma besaß eines der ersten 3D-Systeme. Ich ließ es so umgestalten, dass ich damit das Auto modellieren konnte. Dazu schrieb ich ein Programm, welches das Vehikel rotierte, ein Bild davon schoss und dieses dann als Bitmap-Datei ausgab. Die Ergebnisse waren grob und es fehlten Texturen. Aber nachdem wir die Fahrzeuge nachbearbeitet hatten, sahen sie besser aus als alles andere damals."

Einige Monate darauf stieß Robert Weatherby zum Team, nachdem er "Championship Sprint" beendet hatte. "RoadBlasters" war zu diesem Zeitpunkt bereits in der ersten Testphase, aber die Spieler mochten es nicht", erinnert er sich. "Es machte keinen Spaß, nur herumzurasen und alles aus dem Weg zu ballern. Darum wurde ich gefragt, frische Ideen einzubringen und Bonnie bei der Programmierung zu helfen." Bei seinen Proberunden entdeckte Weatherby, was den Spaß bremste: Es war zu leicht, einfach alles zu zerstören. "Man hielt lediglich den Feuerknopf fest und alles flog in die Luft – es gab keine Hindernisse." Zwei verhältnismäßig kleine Ergänzungen änderten alles und machten aus einem mittelmäßigen Raser einen (immerhin kleinen) Spielhallenklassiker. "Wir verpassten einigen Autos Panzerungen, dadurch musste sich der Spieler plötzlich mit unzerstörbarem Verkehr herumschlagen. Und nachdem ich an 'Super Sprint' gearbeitet hatte, wollte ich ein dynamischeres Design-Element einbauen als nur einen Countdown", sagt Weatherby. Seine Idee war es, den Spieler während der Rennen Spritkugeln aufsammeln zu lassen – wobei einige in feindlichen Vehikeln versteckt waren –, um jede Strecke beenden zu können. "Alle lehnten meinen Einfall als uninteressant ab", lacht er, "aber ich war stur und programmierte ihn trotzdem – samt Beschleunigung für die Kugeln, damit sie nicht einfach vorbeihuschten, bevor man sie schnappen konnte." Weatherby sagt, dass das Spiel so plötzlich spaßig wurde: "Man raste nun in einem Höllentempo durch den Verkehr, schoss die Karre vor sich ab und musste sich zwischen den Vehikeln durchschlängeln, um den Sprit zu erwischen. Das brachte Tiefe ins Geschehen und die Spieler liebten es."

Eigensinn hilft weiter

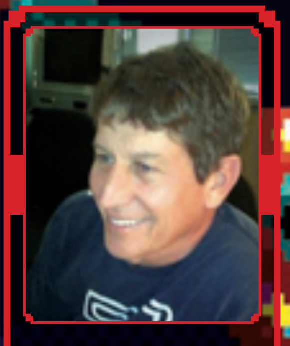
Weatherbys eigenmächtiges Handeln sorgte im Team nicht für Ärger, sondern motivierte alle, ein noch besseres Ergebnis abzuliefern. "Er ist ein guter Kerl", sagt Pierce über Weatherby. "Viele Leute nennen sich Videospiel-Designer und das nehme ich ihnen nicht ab. Aber Robert versteht wirklich, dass ein Spiel einen 'Aufhänger' haben muss, wie man etwas poliert und wie man ein Game für einen großen Teil der Bevölkerung interessant macht." Pierce fügt hinzu, dass auch dem Techniker Dave Wiebenson Anerkennung gebührt: "Er verbrachte Tage damit, seitenlange Textlisten zu bearbeiten – vor allem, um zu vergleichen, wie der darauf abgedruckte Code zu dem passte, was Leute auf dem Bildschirm erlebten. Ein großer Anteil des Erfolgs von 'RoadBlasters' basiert auf seinen Streckenentwürfen."

"RoadBlasters" wurde zu einem Erfolg für Atari und bleibt ein populärer Titel bei Arcade-Liebhabern. "Ich habe ein Exemplar in meinem Büro stehen und ich muss sagen, es spielt sich immer noch gut", erzählt Pierce. "Das liegt daran, dass wir das Konzept simpel hielten – und am Timing der Spritkugeln. Wenn einem das Benzin ausgeht und direkt vor dem Auto eine Kugel schwebt, dann ist der 'Nur einmal noch'-Reiz groß, weil man das Level unbedingt schaffen will." *gr/us*



STECKBRIEF

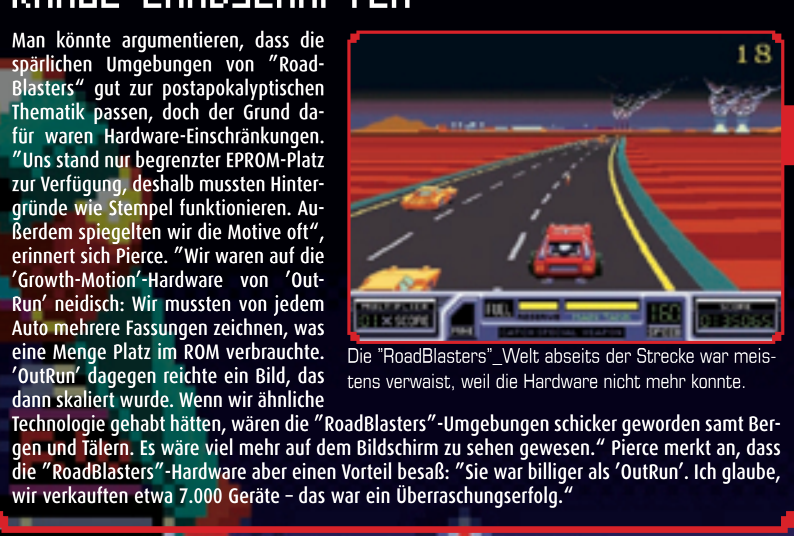
Name: Mark Pierce
Alter: 52
Damals: Designer von "RoadBlasters"
Heute: CEO von Super Happy Fun Fun



STECKBRIEF

Name: Robert Weatherby
Alter: 52
Damals: Co-Programmierer von "RoadBlasters"
Heute: Spieldesigner / Projektmanager bei Gateway Gaming

KARGE LANDSCHAFTEN



Die "RoadBlasters"_Welt abseits der Strecke war meistens verwaist, weil die Hardware nicht mehr konnte.

Man könnte argumentieren, dass die spärlichen Umgebungen von "RoadBlasters" gut zur postapokalyptischen Thematik passen, doch der Grund dafür waren Hardware-Einschränkungen. "Uns stand nur begrenzter EPROM-Platz zur Verfügung, deshalb mussten Hintergründe wie Stempel funktionieren. Außerdem spiegelten wir die Motive oft", erinnert sich Pierce. "Wir waren auf die 'Growth-Motion'-Hardware von 'OutRun' neidisch: Wir mussten von jedem Auto mehrere Fassungen zeichnen, was eine Menge Platz im ROM verbrauchte. 'OutRun' dagegen reichte ein Bild, das dann skaliert wurde. Wenn wir ähnliche Technologie gehabt hätten, wären die "RoadBlasters"-Umgebungen schicker geworden samt Bergen und Tälern. Es wäre viel mehr auf dem Bildschirm zu sehen gewesen." Pierce merkt an, dass die "RoadBlasters"-Hardware aber einen Vorteil besaß: "Sie war billiger als 'OutRun'. Ich glaube, wir verkauften etwa 7.000 Geräte – das war ein Überraschungserfolg."

Manischer Monat

Neuigkeiten, Kurioses und der tägliche Wahnsinn aus der Redaktion

Die M! wird (noch) fitter

Früher residierte unter den Redaktionsräumlichkeiten ein Supermarkt – was eher unserer Leibesfülle denn unserer Leibesertüchtigung zuträglich war. Damit ist jetzt Schluss: Der seit Kurzem verwaiste Laden (der Supermarkt zog um) wird bald ein Fitness-Studio beherbergen, das täglich bis 24 Uhr geöffnet hat – perfekt, um sich nach einem langen Arbeitstag nochmals auszupowern.



Nintendo macht Geburtstagsgeschenk

Nintendo feiert den 25. Geburtstag seiner Hüpfspiel-Ikone Mario. Dass der Pixel-Italiener seinen Einstand nicht 1985, sondern schon früher als 'Jumpman' in "Donkey Kong" feierte, ließ Big N dabei gern unter den Tisch fallen. Darüber hinaus gelten beim Klempner-Konzern anscheinend andere Sitten: Statt selbst auf Präsente zu Marios Rundem zu spekulieren, beschenkte Nintendo die Presse. Mit einem hübsch gestalteten Memory-Spiel sowie einem knuffigen Plüschpilz. Das beiliegende Mario-Shirt verschwand vor dem Foto-Shooting auf mysteriöse Weise...



Eine echte Verstärkung!



Seit September arbeiten zwei Praktikanten an M! Games und maniac.de mit: Stefan Stöckmann (rechtes Bild, neben Yoshinori Ono) ist ein Kind des Ruhrgebiets – er arbeitet in Wanne-Eickel, wohnt in Bochum und studiert Journalistik in Dortmund; seine Liebe zu Videospielen entdeckte er bei den "Super Mario Bros."-Titeln auf dem NES. Ganz anders Behrang Ghassemi (links): Vom Master System bis zum Dreamcast hielt er Sega die Treue, seit Kurzem verbringt er seine Freizeit am liebsten vor der Xbox 360. Nebenbei studiert er International Media & Entertainment Management in Holland. Stolz machten uns beide, als sie kürzlich bei Nintendos "Wii Party"-Veranstaltung den Namen M! Games bis ins Finale trugen – Behrang erkämpfte gar den Sieg und wurde mit einem Fresskorb belohnt.

Essen, trinken, spielen & mehr

Während Michael in Los Angeles für das bleihaltige Titelthema dieser Ausgabe recherchierte, residierte er im hippen Hotel "The Standard Downtown". Vor dessen Pforten verwies ein pfiffiger Aufsteller auf die Qualitäten von Hotel und Restaurant. Videospiel-Opa Pac-Man liefert hier eine eindeutige Anleitung, wie man sich im "The Standard" zu verhalten hat – vor allem an der Hotelbar auf dem Dach mit Panoramablick!



Medal of Hon-Uhr

In unserer Gewinnspiel-Rubrik auf Seite 102 könnt Ihr "Medal of Honor"-Preise abstauben. M!-Cheffe Olli darf da nicht mitmachen – er hat bereits sein eigenes mobiles Stundenglas (samt rückseitiger Namensgravur) bekommen. Ein Dank an das Arm-Model Tobias.





Videospiel-Wissen, das niemand braucht: Im Shooter "Revolution X" (u.a. SNES, Mega Drive) ist nach einer großen Explosion Aerosmith-Sänger Steven Tyler zu hören, wie er mit kreischend hoher Stimme 'Toasty!' schreit – eine Anspielung auf Soundprogrammierer Dan 'Toasty' Forden, der als Easter Egg erstmals in "Mortal Kombat II" nach erfolgreicher Kombo auf dem Bildschirm erschien und dasselbe Wort zum Besten gab.

VORSCHAU

Die nächste M! Games-Ausgabe **12/10** erscheint am Freitag, den **29. Oktober.**



- **Wii-Hits: Donkey Kong Country, GoldenEye, Micky Epic, Kirby**
- **Test: Fallout New Vegas**
- **M!-TÜV: Gran Turismo 5**
- **Kinect in der Praxis**

Außerdem » Assassin's Creed: Brotherhood, Fable III, Rock Band 3, DJ Hero 2, Medal of Honor




KONAMI
UEFA CHAMPIONS LEAGUE
UEFA EUROPA LEAGUE
Official Licensed Product
ADVANCED
ANIMATION
PLAYABILITY
RESPONSE
POWER
REALISM
ONLINE MODES
MASTER LEAGUES
ENGINEERED FOR FREEDOM
PES 2011
Jetzt mit Online-Meister-Liga, verbesserten Kommentaren, stärkerer KI, strengeren Schiedsrichtern, geschickteren Torwarten, realistischen Soundeffekten sowie fantastischen neuen Fähigkeiten, Tricks und Finten.
Besuche Pro Evolution Soccer auf Facebook: www.facebook.com/PES
Erhältlich im App Store
Wii
Games for Windows
XBOX 360
XBOX LIVE
PlayStation 2
PSP
PS3
PlayStation 3
Official Licensed Product of UEFA CHAMPIONS LEAGUE™. Official Licensed Product of UEFA EUROPA LEAGUE™. All names, logos and trophies of UEFA are the property, registered trademarks and/or logos of UEFA and are used herein with the permission of UEFA. No reproduction is allowed without the prior written approval of UEFA. adidas, the 3-Bars logo, the 3-Stripe trade mark and Predator are registered trade marks of the adidas Group, used with permission. adiPURE, adiZERO and F50 are trade marks of the adidas Group, used with permission. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. ©2010 Konami Digital Entertainment. Windows, the Windows Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos aretrademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Start button logo are used under license from Microsoft. "","PlayStation", "PS3" and "PSP" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company. All Rights Reserved. Trademarks are property of their respective owners. Wii is a trademark of Nintendo. **UEFA Europa League not included in Wii, PSP and PS2 versions.